TOOLBOX
Como o RPG pode ensinar a escrever

CONTO
Jim Anotsu e *A profecia de Rolf*

ADAPTAÇÃO
Mini-guia de *A Joia da Alma*

ANÁLISE DO CAOS
Flávia Gasi explica o inexplicável

ENCONTRO ALEATÓRIO
Azecos estreia a nova coluna da DB

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 127

DICAS DE MESTRE
UM PANTEÃO MAIS SIMPLES

CAVERNA DO SABER
EVOLUINDO O SISTEMA

RESENHAS
CONAN • *DUNGEON CRAWL CLASSICS*

STREET FIGHTER V

Sente a porrada sem precisar de videogame

TOOLBOX
Como o RPG pode ensinar a escrever

CONTO
Jim Anotsu e *A profecia de Rolf*

ADAPTAÇÃO
Enfrente os lutadores de *Street Fighter V*

ANÁLISE DO CAOS
Flávia Gasi explica o inexplicável

ENCONTRO ALEATÓRIO
Azecos estreia a nova coluna da DB

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 127

DICAS DE MESTRE
UM PANTEÃO MAIS SIMPLES

CAVERNA DO SABER
EVOLUINDO O SISTEMA

RESENHAS
CONAN • *DUNGEON CRAWL CLASSICS*

OS HERÓIS DA JOIA

Históricos e regras dos personagens do novo romance de *Tormenta*

EM NOME DO CAOS

Você aí, sentado lendo a *Dragão Brasil*, acha que controla sua vida. Acha que está lendo a revista porque quis. Mas não é verdade. Você está lendo porque o caos governa o mundo.

Acontecimentos muito loucos (acadêmicos teriam ataques cardíacos ao lerem isso) geram outros acontecimentos muito loucos, e aí você toma uma ou outra decisão e bum! Tá aqui lendo a revista. Eu mesmo sou fruto disso e só estou aqui escrevendo este editorial porque, no começo dos anos 90, minha mãe, então aos 50 e poucos anos, resolveu fazer natação e... sério, a história é um pouco longa. Mas eu amo tudo isso.

Não por acaso (hah, sacaram?) Nimb é minha criação mais famosa. Porque fiz sem querer. Era um nome ali jogado no meio de tantas outras palavras... e deu certo. Alguns, aliás, diriam que deu mais que certo. Tanto que virou tema de uma análise profunda da nossa querida **Flávia Gasi**, que quase ficou maluca tentando analisar tanto caos.

Jogar RPG me ensinou na prática o que outras filosofias tentam explicar de um jeito bem mais chato: a gente controla pouco da vida. Você rola o dado quando toma um caminho ou outro, mas o resultado mesmo fica a cargo do número que cai para cima. A gente só prepara a espada e encara o desafio.

PS: falando em aleatório, TRÊS de nossos desenhistas — **Daniel HDR**, **Lobo Borges** e **Rafael Françoi** — casaram no mesmo dia, enquanto esta revista estava sendo produzida: 6 de janeiro. Quais as chances? Parabéns a eles e às esposas!

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, Zecos, Davide Di Benedetto, Flávia Gasi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Lobo Borges, Jon Bosco, Samuel Marcelino, Sandro "Zambi" Zamboni

Quadrinho: Rebeca Prado

Fundo de tela: Jon Bosco

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Leonel Caldela

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Clássicos de volta ao Brasil!

6 Pergaminhos dos Leitores
Em busca dos bons (?) e velhos tempos.

10 Resenhas
Dungeon Crawl Classics e *Coleção Conan*.

14 Dicas de Mestre
Menos deuses, mas não menos fé!

22 Rei da Porrada
Regras e fichas de *Street Fighter V* para 3D&T.

38 Toolbox
RPG: ensinando a matar monstros... e a escrever!

44 Gazeta do Reinado
Execuções e novos tomos agitam Arton.

46 Caverna do Saber
Hora de evoluir o sistema!

52 Conto
Jim Anotsu está de volta com *A profecia de Rolf*.

72 Gabinete de Saladino
King fez mais livros ou mais filmes?!

76 Todo o Caos de Nimb
Ensaio sobre a maluquice, por Flávia Gasi.

84 Encontro Aleatório
Ano novo, coluna nova — e na estreia, Azecos!

88 Chefe de Fase
Orc, policial e... gente boa!

92 Pequenas Aventuras
Um milagre em boa hora.

94 Heróis da Joia
Material baseado no novo romance de *Tormenta*!

108 Tesouros Ancestrais
Leia a matéria e seja feliz, cidadão.

116 Quadrinhos
Rebeca Prado revela seu lado sombrio.

120 Amigos de Klunc
Está lendo a *Dragão*? Agradeça a esse pessoal!

A CAPA

O artista cearense **Jon Bosco** (capista da nova edição de *A Masmorra da Morte*) apresenta sua visão de uma das cenas de *A Joia da Alma*, romance de Tormenta de **Karen Soarele**.

Nesta DB, Karen volta trazendo fichas e regras envolvendo os heróis. Só não traz *spoilers*, então fique à vontade para ler a matéria mesmo que você ainda não tenha lido o romance!

Notícias do Bardo

Vitorianos, rebeldes e monstros muito antigos!

Dragões, balões vapor, engenhocas e tudo mais em Falkenstein

FANTASIA DE CARTOLA

Falar dos planos para o futuro de uma editora com "retro" no nome é sempre curioso, mas o que a Retropunk tem planejado para esse ano é de tirar o chapéu. Finalmente foi determinada uma previsão para a chegada de *Castelo Falkenstein*, o jogo de fantasia vitoriana.

Lançado pela primeira vez no Brasil em 1998 pela Devir, este exótico RPG misturava a era vitoriana com o gênero steampunk e os dragões da fantasia tradicional. Além disso, tinha em sua mecânica a resolução de conflitos através de cartas de baralho, algo bastante diferente para a época. Colorido e com ilustrações deslumbrantes, Castelo Falkenstein foi considerado por muito tempo o RPG mais bonito do mercado brasileiro.

Com tradução minuciosa de **Maria do Carmo Zanini** a nova edição tem lançamento previsto para o mês de março, com planos para toda uma linha de suplementos.

Já vá tirando a cartola do armário!

A lenda do dragão de fogo

Está disponível de graça na loja da editora **Pensamento Coletivo** e no **Dungeonist** o fastplay de *Karyu Densetsu*, RPG nacional de **Thiago Rosa** e **Nina Bichara** (ambos figurinhas carimbadas aqui na *Dragão Brasil*).

O cenário é um mundo como o nosso, mas com poderes sobrenaturais típicos de jogos de luta. É baseado em mangás *seinen* de ação, como *Lúcifer e o Martelo* ou *Tenjou Tenge*.

Além das regras básicas, o livro conta com 5 personagens prontos e a aventura introdutória Fúria em Floripa.

A nova era de uma galáxia distante

A Fantasy Flight Games lançou *Dawn of Rebellion*, mais um livro em sua linha de RPG de *Star Wars*. Baseado no período do começo da Resistência Rebelde, o livro engloba a série *Rebels* e o filme *Rogue One*. Mais importante que isso, é o primeiro produto da linha a não ser um livro básico. *Dawn of Rebellion* deve ser usado como um suplemento. Chega de pagar por texto repetido!

Star Wars Fronteira do Império é lançado no Brasil pela editora Galápagos, mas não há previsão de lançamento de *Dawn of Rebellion* no Brasil.

O Chamado de Cleiton

Quer você chame o grande antigo por seu nome original ou pelo apelido carinhoso popular na internet, a sétima edição de *Chamado de Cthulhu* está em financiamento coletivo no **Catarse**. Já tendo atingido a meta básica, o jogo agora parte em busca de metas extras.

Um dos mais tradicionais RPGs de todos os tempos, *Chamado* teve sua edição anterior publicada no Brasil faz poucos anos, por outra editora. A nova edição traz regras modernizadas para que os jogadores encarnem investigadores do oculto, enlouquecendo enquanto buscam a verdade num mundo de horrores cósmicos.

Parabéns Monte Cook

O consagrado designer **Monte Cook** (*D&D 3e, Numenera*) está fazendo 50 anos!

Como parte das comemorações, a Monte Cook Games está promovendo a hashtag #HappyBirthdayMonte e incentivando que as pessoas joguem quaisquer jogos dele, o que além dos já citados inclui *Arcana Evolved, Ptolus* e outros.

Eles querem relatos e fotos de jogos na hashtag e prometeram prêmios para os mais legais.

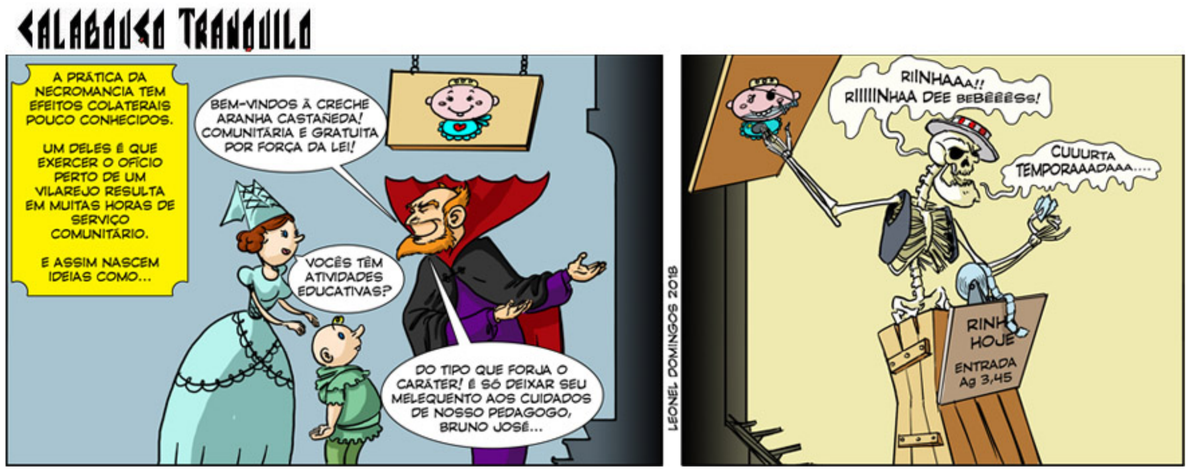
Do boardgame para o RPG

A *Fantasy Flight Games* anunciou um novo título para a linha Genesys, o mesmo sistema de *Star Wars Fronteira do Império*, só que sem *Star Wars*.

Realms of Terrinoth é um jogo de fantasia medieval. Num reino mergulhado em anos de tristeza e podridão, o surgimento de heróis pode ser uma nova esperança. O livro explora o mudo de Mannara, usado em jogos de tabuleiro da companhia, como *Runewars, Legacy of Dragonholt, Descent* e *Runebound*. O lançamento é esperado para o segundo trimestre de 2018.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Hein? Hein? Sim, sim, aqui fala o Tio Palada. Não, não aquele Paladino jovenzinho, que vocês chamam de "Tio". Essas gírias dos tempos modernos, hein?

Parece que essa nova *Dragão Brasil* passou de um ano, hein? Quem diria que essa coisa di-gi-tal daria certo, hein? Na minha época, banca de jornal era o templo sagrado. Aqui era tudo mato, hein?

Responder cartas, hein? Não vejo nenhuma carta aqui. Hein? Estão no com-pu-ta-dor?! Olha, molecada, eu sou um paladino medieval, não espacial!

Nostalgia

Olá! Boa Tarde! Sou fã e apoiador da Dragão Brasil desde o seu retorno lendário! Ainda tenho guardadas muitas edições (não todas, infelizmente) e alguns livros/manuais. Também sou muito fã de Holy Avenger, em especial, da "doida" da Niele. Gosto muito da Vitória, a famigerada filha do Paladino (ou será que não?).

Fui jogador assíduo de 3D&T e, junto com amigos, vivemos várias aventuras em Arton. Mas a revista teve "fim" e, juntamente com ela, o grupo foi se desfazendo. Cada um seguiu um caminho diferente, tendo todos que se afastar do mundo mágico do RPG. Tudo nesse mundo tem começo, meio e fim, não é mesmo? Ficaram as lembranças.

Hoje não jogo mais; todos os amigos que jogavam comigo foram embora para outras paragens, e os que ficaram por aqui, já não mais se interessam. Mesmo assim, continuo apoiando a Dragão, não só pela nostalgia, mas por ser uma grande revista de aventuras, tornando possível o aventureiro viajar por mundos fantásticos e infinitos.

Recentemente encontrei alguns arquivos que considerava perdidos. Rascunhos de roteiros, artes conceituais de personagens, ideias abordadas e até um guia de episódios de uma aventura fora do mundo de Arton, que intitulamos "As Sombras". Acredita que jogamos uma temporada completa que rendeu uns 50 episódios? Pois é! Como o tempo passa.

Enfim, a Dragão Brasil fez e faz parte da história de muita gente e, com certeza, ainda irá trazer muitas alegrias aos aventureiros em busca de emoções, tesouros e mistérios. Vida longa e próspera à DB!

Heristhon Max Moreira Libânio, Triunfo/PB

Somos muito gratos por seu apoio, jovem Heristhon. Que felicidade saber que a *Dragão Brasil* está sendo tão apreciada. E também uma tristeza, saber que não joga mais com seus amigos, hein?

Mesmo que esteja com tanta dificuldade para reunir um grupo, ótimo que a boa e velha DB possa ajudar a matar saudades. Em parte, é uma das razões de estarmos aqui, uma das razões para manter a revista como ela se parecia. Para relembrar aquela época, relembrar momentos divertidos e boas aventuras.

Eu também não consigo mais reunir meu antigo grupo para jogar. Deve ser porque o mais jovenzinho ali nem consegue mais erguer um d20, hein?

Velocidade

Bom dia, senhoras e senhores. Em nossa última sessão de Tormenta RPG, surgiu uma dúvida sobre a magia velocidade. Sua descrição diz que "se ele gastar uma ação completa, pode fazer um ataque adicional". Tanto o mestre quanto o jogador que utilizou a magia entenderam que ele poderia receber um ataque adicional somente quando utilizasse alguma manobra ou talento que resultasse em uma ação completa, como investida ou Tiro Rápido.

Porém, interpretei de outra maneira. Meu personagem tem uma ação padrão e uma de movimento. Se quiser um ataque adicional, devo gastar uma ação completa para fazer meu ataque normal e um adicional concedido pela magia.

Quem interpretou corretamente a magia? Eu ou meus amigos?

Felipe Tomas

Magia é mesmo complicada, hein? Bem dizem que o sujeito precisa ter Inteligência alta para ser mago. Deve ser para decifrar essas regras malucas, hein?

Mas foi você quem interpretou certo, Felipe. A magia permite fazer um ataque extra se você gasta uma ação completa para fazer o ataque normal e também o ataque adicional.

Com licença, preciso de uma magia velocidade para buscar pão de cebola ali na padaria da esquina, e voltar em menos de seis horas...

Encantamento

Olá caros Paladas. O Tio Palada ainda está aí?

Venho por meio desde pergaminho digital elucidar uma dúvida. Em Tormenta RPG, habilidades que exigem teste de Vontade (Música de Bardo, Piada Mortal do Bufão...) são efeitos de encantamento? É importante, estou com um grupo de jogadores prontos para serem massacrados por um Lorde da Tormenta, pensando que ele só vai rir e apanhar...

Nicholas Figueiredo

Hein? Claro que o Tio Palada está aqui. Que pergunta, hein?

Nem todo efeito que exige um teste é Vontade é um encantamento. No entanto, esses que você citou — assim como outras músicas de bardo — são todos encantamentos, hein? Lordes da Tormenta são imunes a encantamentos, hein? Seus jogadores vão ficar desapontados e também um tanto mortos, hein?

Agarra e Corre

Olá, bom dia/noite/tarde. Estava lendo os livros Tormenta RPG quando me deparei com esta dúvida: um personagem que esteja agarrando alguém pode se locomover com metade do deslocamento. Então, se o personagem agarrando fizer um teste de corrida, como seria o cálculo de seu deslocamento?

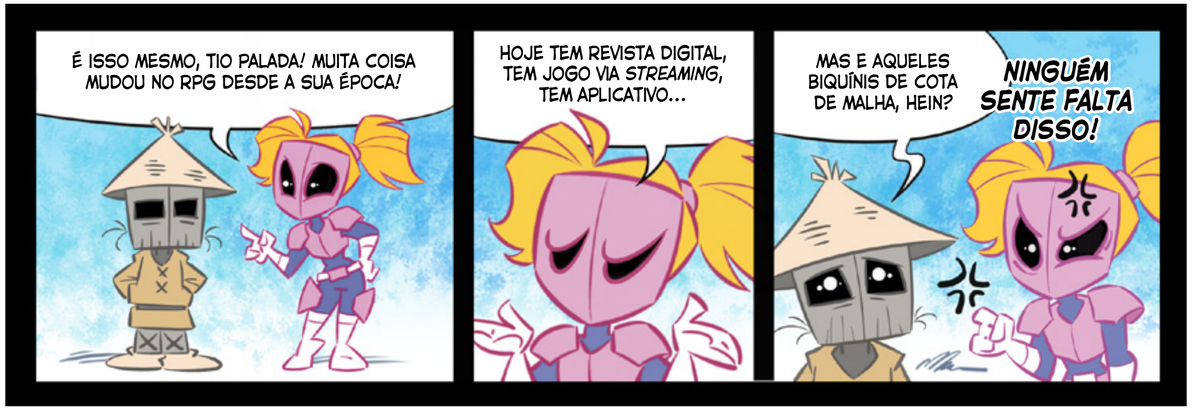
1) *1d20 x 1,5 + metade do deslocamento da criatura? Ou...*

2) *(1d20 x 1,5 + deslocamento da criatura) dividido pela metade?*

Obrigado pelo atendimento, sou grande fã de todos vocês!

Leandro Moraes

Hein? Agarrar alguém e então sair correndo? Isso é bem mais parecido



com minha época, era assim que a gente convidava a moça pra sair e... hein? Não é nada disso? Ora, pitombas!

A segunda opção é a correta, mas o mestre pode decidir que não é possível correr enquanto se agarra alguém. Exceto em casos especiais, por exemplo, se você agarra uma criatura que seja uma ou mais categorias de tamanho menor, hein?

Líder Forte

Procurei com toda a força de vontade, mas não encontrei nenhuma regra em Tormenta RPG que obrigue os jogadores de menor nível no grupo a servirem aos de maior nível. Espero que corrijam isto na próxima edição ou errata, este ponto fraco não pode perdurar.

Força na peruca!

Tauron, Deus da Força

Então, um deus minotauro escreveu para a revista, hein? Parece legítimo, hein?

Acho que não adianta dizer ao Deus da Força que força não é tudo, hein? Em *Tormenta RPG*, os líderes comandam através de inspiração e carisma. Só selvagens e tiranos lideram pela força, hein?

Hein? Está dizendo que você lidera o Panteão? Mas por quanto tempo, hein?

Vira Purpurina?

U'aestar hina ele nehel *Dragão Brasil! Gostaria de parabenizar todo o time da revista pelo belíssimo trabalho! Confesso que as cordas do meu pequeno alaúde vibram com maior felicidade depois do retorno de vocês! Conto histórias há mais de dez anos e nada se compara ao que vocês fazem hoje,* Aa' maenlle naien chas l'nauva calen ent arlina.

Agora a minha dúvida: sobre essa raça curiosa, os qareen, o que acontece quando eles morrem? Para onde vão? O corpo se desfaz? Ainda persiste alguma magia nele?

Uluvathae*, amigos!*

Kronnus, o bardo, vulgo Washington Alencar, Conselheiro-Mor, Manaus/AM

Mas hein? Essa tal invenção infernal de e-mail deve estar com defeito, não consigo ler uns trechos de sua mensagem, hein? Mesmo assim, vamos lá.

Embora os qareen — ou meio-gênios — tenham sangue de criaturas extraplanares em seus corpos, eles são mortais para todos os efeitos, seguindo as regras normais para personagens jogadores. Quando ficam com PV negativos iguais a metade ou menos de seus PV totais, morrem. Seus corpos permanecem ali, podendo ser curados (se houver tempo) ou ressuscitados normalmente, hein?

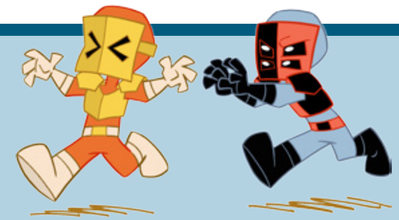
— Tio Palada?! O que está fazendo aqui? Quem largou o senhor sozinho?

— Qual o problema, jovenzinha? Acha que um velho paladino não pode responder umas cartinhas, hein? Já amarrei todas as respostas nas perninhas dos pombos-correio, hein? Voem, queridos, voem!

— POMBOS?! ISSO TUDO É COCÔ DE POMBO?! E QUEM VAI LIMPAR TUDO ISSO AGORA?!

— Rooonc... Zzzzz...

LENDAS LENDÁRIAS



Casa Comigo!

Os jogadores eram todos homens, sendo os personagens um paladino, um halfling e uma qareen feiticeira. Durante uma aventura em outra dimensão, o grupo se depara com a invasão de um demônio poderoso, que precisava realizar um casamento com uma elfa e consumir a única maçã sagrada existente para poder invadir nosso mundo.

A qareen, em posse da maçã, olha para o halfing — que ,entendendo o recado e a situação, rapidamente COMETE SUICÍDIO. Percebendo que o paladino também ia fracassar na simples tarefa, a qareen grita: "CASE COMIGO PARA SALVAR O MUNDO!"

Questionados sobre seus motivos para evitar casar com a qareen de Carisma +5, respondem:

— Era o mesmo que olhar pra uma garota bonita mas ver o seu rosto. Não ia rolar!

O paladino "salvou o mundo" e, depois de muito choro, conseguiu cancelar o casamento.

André Luiz

Grande Ajuda

Vampiro: Idade das Trevas. *Um lorde Tzimisce aprisionou uma vampira criança da noite em um castelo rodeado por um fosso cheio de jacarés. Seus amigos decidiram libertá-la.*

Um dos vampiros, no mais puro estilo Pitfall, resolve correr pisando nas cabeças dos jacarés. A vampira prisioneira já tinha visto a intenção dos seus amigos e correu para a cozinha, para pegar um pedaço de carne, jogar no fosso e distrair os animais.

Ela vai até a janela, joga a carne e... tira 1! Falha crítica!

O enorme pedaço de carne atinge o intrépido vampiro, que cai no fosso e... bem, vocês já podem imaginar.

Rafael Lopes

Atividade

Esse é de um amigo cujo nome não vou dizer, senão ele me enche de porrada!

Em um jogo de In Anime *(versão "animética" do* In Nomine*), o personagem dele e de outra jogadora dançavam.*

— Olha, preciso dizer uma coisa. Apesar de eu ser linda e maravilhosa, na verdade sou um homem.

O personagem fez silêncio por alguns segundos e depois...

—Tá, mas se rolar eu sou o ativo, ok?

Alexandre Soares

Traidor da Força

Aventura de Star Wars. *Um dos jogadores está descrevendo seu personagem, quando outro, amplo "conhecedor" da franquia, fala, todo animado:*

— Nossa, parece o Lucas!

— Lucas? Que Lucas?

— Aquele principal, o Iscarioters!

Assim nasceu Lucas Iscarioters, aquele que traiu a força! (E acabou com o clima do jogo, porque ninguém mais conseguia parar de rir...)

Sergio Meyer Vassão

• • • • • • • • • • •

Na aventura Sob os Céus de Vectora, *o grupo passa por todos os desafios com facilidade. Nenhum inimigo é páreo para eles. Até que encontram seu algoz: as portas invertidas que são acessíveis apenas através de testes de Escalar...*

Bruno Fonseca, Mestre Sofredor

• • • • • • • • • • •

Bardo: "Que magia é essa que você usou para detectar a porta secreta?"

Feiticeira: "Detectar Portas Secretas."

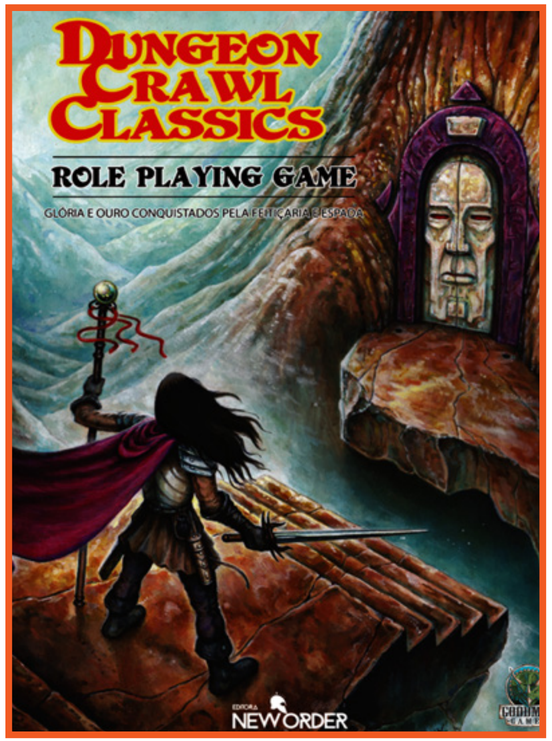
Bardo: "E o que ela faz?"

Gabriel Santos Passos

DUNGEON CRAWL CLASSICS

De volta a um passado que não vivemos

***Dungeon Crawl Classics* (*DCC* para os íntimos) foi criado com base nos livros de referência literária listados no "Appendix N" da primeira edição de *AD&D*.**



A primeira edição de *AD&D* é 1977, marcada pela ambiguidade moral e influenciada por histórias de espada e feitiçaria. É um jogo sobre sobre criatividade na solução de problemas e que usa a busca por tesouros como força motriz de seus protagonistas. Esses protagonistas são pessoas comuns. Morrem aos montes. Se algum se torna relevante, é devido aos feitos realizados em aventuras. Não foi essa edição de *AD&D* que tivemos em português.

A versão publicada pela Abril era a segunda edição, de 1989. Influenciada principalmente pelo sucesso de *Dragonlance*, essa versão de *AD&D* se concentra em heróis e histórias épicas. Seus personagens já chegam com históricos elaborados, ganchos futuros, conexões com o cenário e recomenda-se torcer as regras para manter esses importantes protagonistas vivos. Eles nem sempre caçam tesouros, mais preocupados em salvar vilas e enfrentar exércitos do mal. Há uma lista definida de perícias, com descrições para usos diferentes de cada uma. Cada personagem pode ser customizado minuciosamente, através de kits. DCC não poderia ser mais diferente disso.

Julgar, não mandar

Diferente de muitos jogos, incluindo *D&D*, *DCC* não tem mestre. A figura equivalente no jogo da Goodman Games é o juiz. A mudança de nomenclatura é outra forma de se afastar de sua fonte.

Enquanto um mestre tem controle absoluto e por vezes exerce esse controle para que a aventura tome determinado rumo, o juiz de *DCC* tem o mesmo controle, mas deve utilizá-lo apenas para adjudicar os resultados e consequências das ações dos jogadores. O mestre manda. O juiz julga.

Para dar liberdade ao juiz, as regras de *DCC* são postuladas como sugestões. O juiz pode e deve alterá-las de acordo com as situações para tornar a experiência mais divertida e interessante para o seu grupo. Não se trata de inventar por inventar. Inclusive, um dos princípios do jogo é justamente o minimalismo de regras.

Desafiar o jogador

Pedro, o aventureiro, entra na caverna dos kobolds. Ele olha de um lado para outro, suspeito. O jogador diz para o mestre "eu procuro armadilhas". O jogador lança um dado, confere o resultado. O mestre declara se Pedro achou armadilhas ou não. É assim que funciona na maioria dos sistemas de RPG contemporâneos.

Em DCC, depois do jogador anunciar que Pedro está procurando armadilhas, o juiz pergunta como ele está fazendo isso. O jogador provavelmente vai mencionar cutucar o chão com uma vara de três metros, jogar pedrinhas para a frente, tatear as paredes. A partir dessas ações o juiz determina se Pedro achou alguma armadilha (ou, mais provavelmente, se alguma armadilha achou Pedro). Possivelmente nenhum dado será lançado.

Como os jogadores costumam dizer, a proposta do *DCC* é desafiar o jogador, não a ficha do personagem.

Funil

A parte mais interessante em *DCC* vem do conceito do funil. Como mencionamos anteriormente, os personagens iniciantes são pessoas comuns. Suas estatísticas são determinadas aleatoriamente. É muito provável que morram. Seria muito chato ter que recomeçar o jogo a cada vez que alguém morresse.

Dessa forma, em *DCC* cada jogador faz vários personagens, que começam no nível zero. Depois de completar a primeira aventura, quem sobreviver chega ao primeiro nível e escolhe a sua classe.

As classes

Como não poderia deixar de ser em um jogo tão definido pela nostalgia, DCC usa as classes mais tradicionais possíveis.

O clérigo é o cruzado de um deus ou outro tipo de entidade poderosa, recebendo dessa poderes com os quais deve proteger os fiéis e destruir os hereges. O tipo de entidade a que o clérigo serve influencia os poderes que terá, quais armas usará e (talvez mais importante) o que raios configura um herege.

O ladrão não é especialista em armas nem em magia. Suas ferramentas não são um pedaço de ferro afiado, a boa vontade de uma entidade incompreensível ou forças arcanas imprevisíveis... mas ele não rejeita o auxílio de nenhuma delas. Dependendo de esperteza e furtividade, o ladrão tem uma lista limitada de armas e armaduras. O ladrão também tem uma forte relação com a Sorte (um atributo especial de *DCC*). Em vez de gastar um ponto de Sorte para ganhar +1 em uma jogada, o Ladrão soma dados no resultado. Eles também recuperam Sorte mais facilmente.

O guerreiros é o verdadeiros mestre do combate, com o maior Dado de Vida e capaz de usar as melhores armas e armaduras. Ganha bônus para ataque e dano lançando um dado a cada rodada.

Quem está acostumado com a magia controlada, previsível e segura de *D&D* pode acabar decepcionado com o mago. A magia em *DCC* não é uma ciência. O poder dos magos vem de entidades sobrenaturais, como o dos clérigos. A diferença é que o mago não é um servo, ele faz acordos com essas criaturas em troca de seus poderes. Uma curiosidade é que os magos podem usar espadas, mas não armaduras.

Raças?

Como nas edições clássicas de *D&D*, elfos, anões e halflings são classes.

Anões são bem básicos: adoram riquezas, ouro e jóias. São basicamente guerreiros com habilidades relacionadas a tesouros (eles sentem o cheiro do ouro) e uma facilidade para usar escudos.

Os elfos de *DCC* são um povo silvestre, misterioso e isolado. Combinam a habilidade com espada com o uso de magia. Como são alérgicos ao ferro, só podem usar armaduras de mithril.

Os halflings são tirados diretamente de *Senhor dos Anéis* mesmo. São bons em combate com duas armas, parecidos com os ladrões e bons com Sorte.

Magia

A magia em DCC é caótica e poderosa. Todos estão sujeitos a falhas catastróficas, mesmo os magos mais poderosos. Quando um mago usa uma magia, ele pode ou não esquecê-la. Ela também pode sair com mais potência ou se voltar contra o conjurador.

O clérigo, por sua vez, nunca esquece suas magias, mas quando falha em seus testes pode ser castigado pelas entidades que servem.

Dados estranhos

Você já está acostumados com dados de vinte, doze, dez ou oito lados. Só que *DCC* usa dados ainda mais esquisitos. Você vai lançar d3, d5, d7, d14, d16, d24 e d30 em algumas situações. Seu uso basicamente toma o lugar de modificadores estáticos — em vez de somar ou subtrair alguma coisa no resultado do dado, você aumenta ou diminui o tamanho do dado lançado.

O livro

DCC é um tijolo. O livro é gigantesco e ilustrado de forma a lembrar a arte tradicional dos primórdios de *D&D*, feita por artistas consagrados como **Erol Otus** e **Doug Kovacs**.

DCC está disponível na loja da **New Order** depois de um financiamento coletivo que arrecadou quase cem mil reais. Além do livro básico, já foram lançadas várias aventuras para o DCC brasileiro. Pegue seus dados esquisitos e tente não morrer!

THIAGO ROSA

COLEÇÃO CONAN

Conan, o que é a melhor coisa na vida?

Falar qualquer coisa sobre Conan, o bárbaro, beira o desnecessário. O personagem criado por Robert E. Howard estabeleceu o conceito moderno de "bárbaro" de forma tão intensa e definitiva, que poucas pessoas se lembram que o termo pode descrever outra coisa além de um cara cabeludo e musculoso, empunhando uma espada enorme e vestindo tanga e botas de couro.

O cimério de bronze nasceu na literatura, mas mais tarde também fincou sua espada nos quadrinhos, abrindo espaço para todo um estilo de aventuras de fantasia, com heróis enfrentando ameaças misteriosas e mágicas com nada além de sua força de vontade e determinação (e ajudando a arruinar a imagem dos magos e feiticeiros...).

Depois de ser publicado em várias histórias (contos, noveletas, histórias seriadas) entre 1933 e 1936, e até em algumas publicações depois da morte de seu criador, Conan, despontou nos quadrinhos em 1970, na revista da editora Marvel, *Conan the Barbarian*, com adaptação de **Roy Thomas** e arte de **Barry Windsor-Smith**. E são exatamente essas primeiras histórias as escolhidas para integras a coleção *A Espada Selvagem de Conan*, da editora Salvat, com inúmeros artistas grandiosos e sagas clássicas, num formato especial, disponível a partir de março deste ano.

Serão 75 edições de capa dura, variando de 152 a 168 páginas cada (tivemos acesso aos 4 primeiros números), papel de qualidade, em preto e branco (mas com algumas páginas coloridas no começo e no final, com informações, artigos e capas originais). Os dorsos das edições, colocados lado a lado, formam o logotipo da coleção e duas imagens de Conan por **Joe Jusko**. A arte interna foi restaurada e as histórias estão em ordem cronológica, começando com as publicações que saíram originalmente na revista *Savage Tales*, continuando com as publicadas em *Savage Sword of Conan*, com arte do lendário **John Buscema** e outros nomes como **Tony DeZuñiga, Alfredo Alcala, Gil Kane, Alex Niño** e outros.

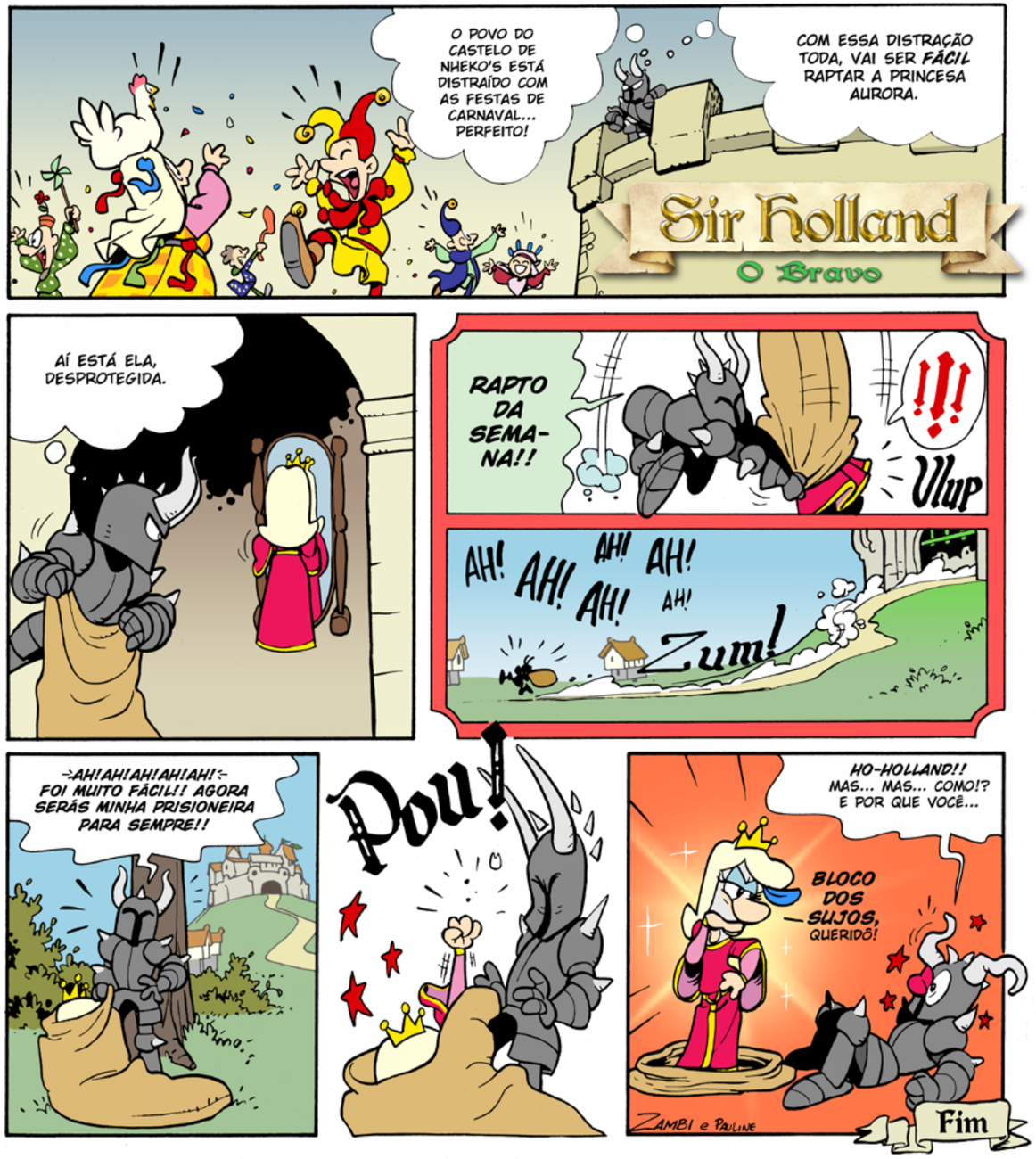
As edições estão deslumbrantes, realmente dignas do papel que o cimério tem na história em quadrinhos e na cultura popular. Um ótimo trabalho da Salvat.

A chegada dessa coleção é extremamente fortuita, já que foi anunciado recentemente que o personagem Conan voltou para a Marvel. Por enquanto, a página oficial da Salvat não traz mais informações da coleção ou como fazer sua assinatura, mas é bem provável que depois do lançamento dos primeiros números, em março, fique disponível opção para assinatura e números atrasados.

Vale a pena dar uma olhada nestas histórias clássicas do cimério de bronze, que influenciaram gerações de leitores, escritores e RPGistas.

Por Crom!

ROGERIO SALADINO



DICAS DE MESTRE

CRENÇAS SIMPLES

Deuses. Demônios. Celestiais. Abissais. Espíritos superiores. Grandes Antigos. Entidades poderosas que oferecem poderes a seus servos, em troca de sua devoção. Forte presença não apenas em RPGs, mas na própria literatura de fantasia e horror — seja provendo magia sagrada a campeões do bem, ou dons profanos a cultistas malignos.

Nos mundos de *Dungeons & Dragons*, em seu início, essas entidades não seriam nomeadas separadamente. Havia apenas a própria figura do clérigo, conjurando magias de cura e proteção oferecidas "pelos deuses" — sejam quais forem. O mesmo ocorreria mais tarde com sua contraparte maligna, os cultistas das "forças do mal".

Mais tarde, com a evolução do jogo, viriam mais opções. Deuses de causas específicas. Heroísmo. Guerra. Sol. Força. Magia. Deuses de mundos específicos. Paladine. Takhisis. Vecna. Heironeous. Lolth. Demogorgon.

Os mundos de *D&D* acabariam sediando vastos panteões, todos com poderes variantes para seus servos — trazendo muito mais opções para clérigos, paladinos, druidas e outros servos dos deuses, fossem heróis ou vilões. Seguindo a mesma tradição, o mesmo ocorreria com seus sucessores espirituais *Pathfinder* e **Tormenta RPG.** De fato, um dos traços mais marcantes no mundo de Arton são justamente seus vinte deuses.

Muito embora esse panteão rico ofereça muitas opções, também traz complicações. Para cada servo de cada deus, deve haver poderes diferentes. Exigências específicas. Cultos detalhados. Armas, armaduras, magias próprias. Não sem motivo, sempre que o mundo de Arton sofre alguma alteração em suas divindades (ou seja, quase o tempo todo), isso acaba afetando muitos aspectos do jogo, interferindo com o universo inteiro. Muita coisa precisa ser mudada, revisada, atualizada.

Assim, o iminente *Império de Jade* (sim, agora é sério!) vai adotar uma abordagem diferente. Haverá servos dos deuses, é claro — mas Tamu-ra tem sua própria divindade principal, o Deus-Dragão Lin-Wu. Aqui, comparado aos demais, sua importância é suprema e absoluta. Justamente por esse motivo, o Império não conta com uma multiplicidade de deuses. Por outro lado, também não haverá um único culto; seria muito limitado.

Mas onde estão os outros dezenove deuses de Arton? Várias crenças asiáticas da vida real apresentam numerosos deuses ou espíritos. Portanto, nesta terra de costumes tão diferentes, os irmãos de Lin-Wu estarão todos reunidos em uma única igreja.

A Família Celestial

Mesmo seus devotos mais fervorosos sabem que Lin-Wu não é o único deus; ele é apenas o mais importante, o mais honrado. No passado imemorial, vinte deuses nasceram das forças cósmicas Win e Wang. Grandes espíritos que, exceto por sua origem divina, têm muito pouco em comum.

Enquanto Lin-Wu representa a honra, suprema e absoluta, seus irmãos governam todos os outros aspectos (menos) importantes do mundo e da vida. Há deuses de força, guerra e morte. Há deuses de vida, cura e paz. Deuses de bondade e maldade, ordem e caos, inocência e sabedoria, justiça e trapaça. Deuses de outras raças e povos distantes. Uns são aliados, outros rivais, outros até inimigos. Uns caem, outros ascendem.

Após a Tormenta, grande parte das escrituras sagradas sobre a Família se perdeu. Esse fato, somado à influência religiosa do Reinado, tornou o culto ainda mais informal e conturbado, cheio de contradições em suas histórias. Poucos parecem concordar sobre quem são os dezenove. Assim, embora pareça existir relação direta entre algum membro da Família e um deus do Reinado, nem sempre é seguro presumir que são a mesma entidade.

Diferente do Reinado de Arton, os membros da Família não têm cultos individuais — pelo contrário, acredita-se que prestar homenagem exclusiva a apenas um deus pode trazer má sorte, atrair a inveja dos demais. A maior parte dos tamuranianos nem mesmo sabe os nomes de todos. Para os devotos desta crença, a Família representa a variedade, a diversidade, a riqueza colorida da vida. Representa a união, o trabalho em equipe, a certeza de que mesmo seres tão diferentes podem conviver em harmonia e realizar grandes feitos. Embora seus sacerdotes contem numerosas histórias de competição e conflito entre esses deuses, a Família supera suas crises, persevera e perdura.

Comparado à Igreja de Lin-Wu, este culto é menos rígido e cerimonioso. Seus devotos entendem que os membros da Família são deuses, mas não perfeitos — apenas o Dragão é. São poderosos e merecedores de respeito, mas têm falhas, cometem erros. Vivem brigando para decidir quem é o melhor, quem está certo. Quase todas as tragédias na história de Tamu-ra são atribuídas a algum acidente ou descuido cometido na Família, bem como intrigas, tramas e travessuras entre seus integrantes. Os deuses da Família são mais ou menos vistos como parentes idosos, plenos de sabedora, dignos de todo o amor e reverência... mas também cheios de manias que demandam alguma paciência.

A Família tem templos próprios, embora menos ostentosos que aqueles dedicados a Lin-Wu — e, ainda assim, o Deus Samurai sempre aparece destacado em sua ornamentação. São pagodes ou torres coloridas, belas e harmoniosas, com múltiplos telhados de beiradas recurvadas. Por serem muitas vezes a construção mais alta nas redondezas, costumam atrair raios — evento que os devotos aceitam de forma natural, como alguma nova turbulência na Família.

A Família não tem um sumo-sacerdote; esse título é reservado apenas ao alto-clérigo de Lin-Wu. Também não há uma estrutura eclesiástica organizada; cada templo tem seu sacerdote responsável, não necessariamente subordinado a qualquer outro. No entanto, sempre que a necessidade surge, devotos da Família escolhem uma liderança temporária e colaboram para resolver o problema. Servos desta religião também estão sempre prontos a atender requisições da Igreja de Lin-Wu e, claro, do Imperador; a autoridade pessoal de Tekametsu é considerada acima de qualquer membro da Família.

Pouquíssimos samurais e shugenja escolhem servir à Família Celestial; justamente por sua maior liberdade de pensamento (e nenhuma exigência especial quanto à honra), esta religião acaba encontrando seus devotos entre membros de outras classes, até mesmo yakuza e ninjas. Também é preferida por grande parte dos não-humanos, especialmente os hanyô, kaijin, nezumi e vanara.

Um personagem jogador pode devotar-se à Família escolhendo o talento Devoto da Família Celestial:

Devoto da Família Celestial

Você é devotado aos dezenove irmãos deuses de Lin-Wu.

Pré-requisitos: Sab 11.

Benefício: você abre seu chacra do espírito, somando seu bônus de Sabedoria a seu total de pontos de magia e limite de PM. Além disso, você agora pode aprender jutsus básicos de Sabedoria e adquirir talentos de poder concedido da Família Celestial (veja adiante).

Poderes da Família Celestial

Liderados por Lin-Wu, vinte grandes espíritos formam a Família Celestial. Cada um destes talentos representa o favoritismo de um deles em relação a seu personagem. Não há problema em escolher talentos de divindades diferentes, ou mesmo adversárias; isso apenas causará outra briga nesta família nem sempre harmoniosa!

Ainda que a Família seja uma forma de simplificar as coisas em termos de jogo, não vamos exagerar. Ainda será possível, para o jogador, escolher poderes individuais de cada entidade. A novidade aqui é que, diferente do que acontece no Panteão de Arton, você pode ter poderes de vários deuses!

Sempre que você escolhe um dos talentos a seguir, pode aprender qualquer jutsu com o nome do grande espírito correspondente, de grau que consiga executar, não importando quais chacras tenha aberto.

⊙ símbolo do deus principal

Atenção: para aqueles que não estão acompanhando o desenvolvimento de *Império de Jade* — seja aqui na *Dragão Brasil*, seja em nosso grupo exclusivo de Conselheiros no *Facebook* —, algumas regras adiante talvez não pareçam muito claras. Não se preocupe com isso agora, tudo fará sentido no jogo final.

Bênção de Dai'Gun

Você é abençoado por Dai'Gun-sama, o Guerreiro.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: para você, todas as armas marciais são consideradas simples, e todas as armas exóticas são consideradas marciais.

Bênção de Doragami

Você é abençoado por Doragami-sama, o Bruxo.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Inteligência aumenta em CD+2.

Bênção de Fuyuan

Você é abençoado por Fuyuan-hime, a Curandeira.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: você soma seu bônus de Sabedoria aos pontos de vida curados por seus jutsus.

Bênção de Hikari

Você é abençoado por Hikari-sama, o Cavaleiro da Luz.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: ao usar sua Honra como reserva de força (veja em "Benefícios da Honra"), sua Honra é considerada 4 pontos acima do valor real (modificador +2).

Bênção de Hinotori

Você é abençoado por Hinotori-sama, o Pássaro de Fogo.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de fogo aumenta em CD+2. Além disso, pode aprender jutsus de fogo que consiga executar, não importando quais chacras tenha aberto.

Bênção de Hyaku-nen

Você é abençoado por Hyaku-nen, o Imortal.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: caso seja morto por um adversário com valor de Honra inferior ao seu, você pode escolher voltar à vida (em 1d4 dias). No entanto, sempre que isso ocorre, você sofre 1d4 pontos de dano de Honra.

Bênção de Kazuko

Você é abençoado por Kazuko-hime, a Dançarina.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: atacar você quando você não representa perigo ou ameaça é uma violação de honra severa.

Bênção de Leen

Você é abençoado por Leen-sama, o Ceifeiro.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de trevas aumenta em CD +2. Além disso, pode aprender jutsus de trevas que consiga executar, não importando quais chacras tenha aberto.

Bênção de Liu'Yan

Você é abençoado por Liu'Yan-sama, o Mentiroso.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: para você, violações de honra por usar ou tornar-se treinado nas perícias Enganação, Furtividade e Ladinagem causam –1 ponto de dano de Honra (mínimo 0).

Especial: este talento não se acumula com outros que reduzem violações ou dano de Honra.

Bênção de Mizuha

Você é abençoado por Mizuha-hime, a Feiticeira.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

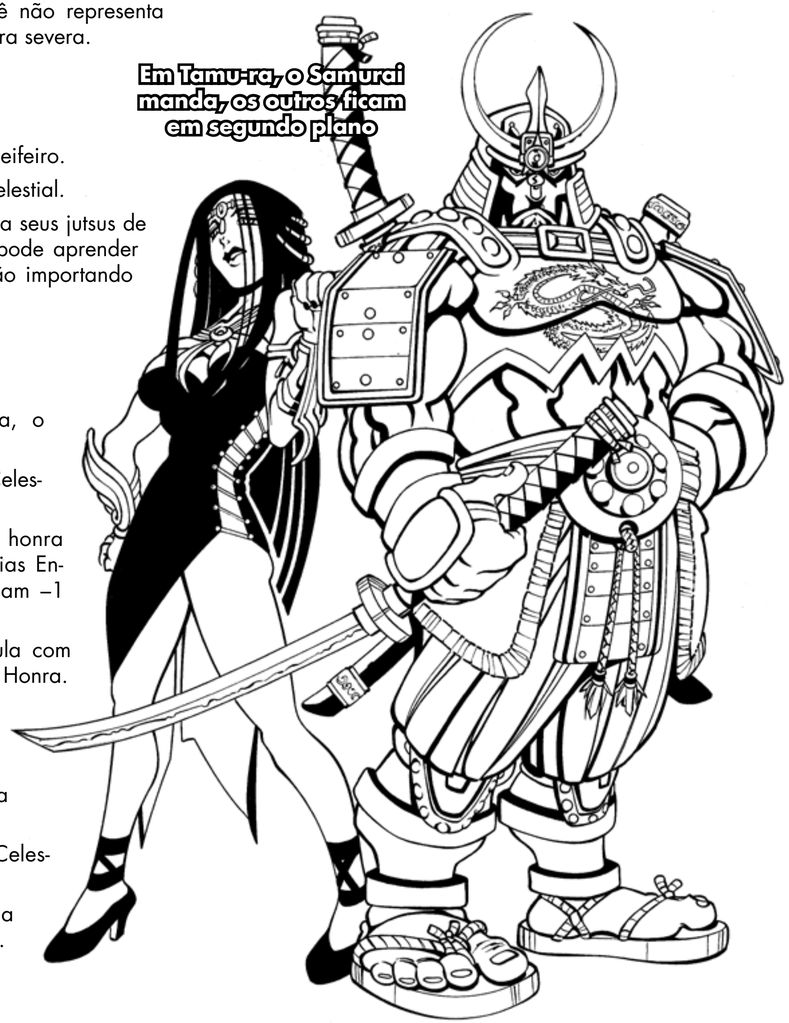
Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Carisma aumenta em CD+2.

Bênção de Nozomi

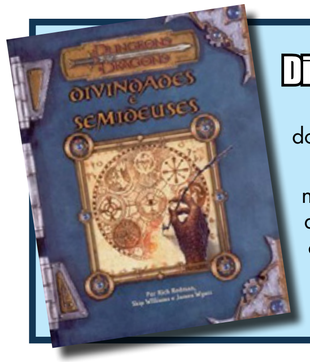
Você é abençoado por Nozomi-hime, a Andarilha.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: seu deslocamento aumenta em +3m.



Em Tamu-ra, o Samurai manda, os outros ficam em segundo plano



Divindades e Semideuses

Antigo acessório para *D&D 3ª Edição*, permanece até hoje como um dos melhores livros do gênero para RPG — e certamente o melhor em língua portuguesa.

Além de trazer para o jogo várias crenças da vida real — deuses gregos, egípcios, nórdicos... — também inclui as opções de campanha mais interessantes, como monoteísmo, dualismo, animismo, forças e filosofias. Ainda, regras e escalas muito detalhadas sobre como um personagem pode evoluir até se tornar um deus maior.

Está fora de catálogo; se encontrar algum, pegue!

Bênção de Okoreeji

Você é abençoado por Okoreeji-sama, o Louco.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: você pode gastar 1 ponto de magia como uma reação para reduzir o dano de uma violação de honra em –1 ponto (mínimo 1).

Especial: este talento não se acumula com outros que reduzem violações ou dano de Honra.

Bênção de Shunka'Shuuto

Você é abençoado por Shunka'Shuuto-hime, a Princesa das Quatro Estações.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Sabedoria aumenta em CD+2.

Bênção de Sugora

Você é abençoado por Sugora-sama, o Rei dos Monstros.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: para você, armaduras médias são consideradas leves, e armaduras pesadas são consideradas médias.

Bênção de Tai'Yang

Você é abençoado por Tai'Yang-sama, o Príncipe do Sol.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: você recebe +2 em testes de resistência contra jutsus e poderes de youkai.

Bênção de Tanadora

Você é abençoado por Tanadora-sensei, a Professora.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: você compreende todos os idiomas de todos os seres inteligentes (Int 3+).

Bênção de Tikauromu

Você é abençoado por Tikauromu-sama, o Bisonte.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: você pode usar seu bônus de Sabedoria em vez de Força em jutsus que exigem jogadas de ataque corpo-a-corpo.

Bênção de Wang-Ho

Você é abençoado por Wang-Ho-sama, o Sombrio.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Destreza aumenta em CD+2.

Bênção de Yumeno

Você é abençoado por Yumeno-hime, a Princesa dos Sonhos.

Pré-requisitos: devoto da Família Celestial.

Benefício: você tem visão no escuro 18m. Se já possui visão no escuro, seu alcance aumenta em +18m.

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

REI DA PORRADA

***Street Fighter* é uma das mais importantes franquias de jogos de luta — se não *a* *mais* —, responsável por definir o gênero e espalhá-lo pelo mundo. Para nossa sorte, existiram dois RPGs inspirados no game.**

O primeiro é *Street Fighter: o Jogo de RPG*, que usava o sistema Storyteller e teve os suplementos *Player's Guide*, *Perfect Warrior*, *Secrets of Shadaloo* e *Contenders*. Chegou a ser publicado no Brasil, mas está fora de catálogo há muitos anos.

Street Fighter Alpha 3 estrelou a primeira *Dragão Especial 3D&T*, trazendo *Defensores de Tóquio* na sua versão moderna. Contou com os suplementos *Final Fight* e *Shadaloo*. Encontrar essas revistas hoje em dia não é fácil!

Felizmente, *3D&T* continua firme, forte e **com seu básico em PDF gratuito**! Ao longo dos anos, o sistema recebeu mudanças que o tornaram mais dinâmico e tático, ainda mais adequado para histórias de artes marciais em ambiente urbano. Como o clássico *Street Fighter*!

Sendo assim, é hora de partir em busca do mais forte!

O poder das artes marciais

Através do treinamento, uma pessoa pode transcender os feitos possíveis para um ser humano normal. Esse treinamento pode tomar diversas formas e ser direcionado por uma gama de filosofias e estados de espírito.

Zangief exalta as qualidades do "poder do músculo", com a busca pela força física permitindo que ele quebre espadas em seus músculos de aço.

Akuma se entregou ao Satsui no Hadou ("intenção assassina"), uma força negativa e tentadora que concede grande poder, ao mesmo tempo que consome a alma dos usuários, transformando-os em demônios em forma humana.

Após anos de duelo interno com essa força, Ryu dominou o Mu no Ken ("punho do nada"), uma força equivalente, mas advinda do equilíbrio e da paz anterior.

E o pior de todos: o Psycho Power de M. Bison. Uma força psíquica capaz de devastar mentes alheias e o corpo do usuário.

Combate tático e antecipação

Jogos de luta em geral dependem de movimentação e antecipação. Campeões de torneios ao redor do mundo levam estas habilidades em consideração, criando novos meios de surpreender seus adversários.

Claros, estes são elementos que fazem diferença quando se está jogando no mundo real, mas que não têm muito importância em *3D&T*, um jogo cujo combate é realizado em turnos e frequentemente usando movimentação abstrata.

Porém, no RPG tudo é possível, e esse clima específico de *Street Fighter* pode ser capturado sem problemas com algumas ferramentas. Para isso, tudo o que você precisa é o *Manual do Defensor*.

Usando as variações de cartas (página 47) e movimentação tática (página 39), você vai terá uma experiência bem próxima da que acontece quando você tem um controle nas mãos.

A tentação do poder

Um dos temas frequentemente abordados por conta do Satsui no Hadou é a sedução por um poder sombrio. Para incluir essa disputa no jogo, o mestre pode tentar o jogador com a temida intenção assassina.

A insidiosa ameaça que pode acontecer em qualquer momento durante uma luta importante em que o jogador esteja perdendo. Caso queira se entregar à intenção assassina, o personagem recebe (sem gastar ações nem PMs) 5 pontos para distribuir entre suas características, como um uso de Poder Oculto.

Depois disso, antes de começar um combate, role um dado. Um resultado 4, 5 ou 6 quer dizer que o Satsui no Hadou se manifesta. Se negar o efeito, o personagem sofre um redutor de –1 em todas as suas características. Se aceitar, luta normalmente e pode usar a vantagem Poder Oculto (se já tem Poder Oculto, gasta apenas um turno para liberar o poder, independente de quantos PMs gastar).

Anote quantas vezes o personagem cede ao Satsui no Hadou. Se esse número for maior que sua Resistência ou Habilidade (o que for maior) o personagem cede ao poder assassino. Quando isso acontece, ele perde qualquer Código de Honra que tenha, recebe +1 em todas as suas Características e se torna um NPC.

Quando possuído pelo Satsui no Hadou, o personagem sempre ataca com a intenção matar. Sempre que derrotar um inimigo, este deve fazer um teste de morte. Caso morra, conte como se o personagem tivesse cedido ao Satsui no Hadou mais uma vez.

A critério do mestre, uma sessão de purificação espiritual e meditação pode remover uma utilização do contador do Satsui no Hadou. O mesmo vale para um ato abnegado de heroísmo e bondade.

Caso um jogador queira começar o jogo já tentado por essa força maligna, deve ter a vantagem Poder Oculto, a desvantagem Assombrado e a permissão do mestre.

Psycho Power

O poder maligno de Bison fornece grande poder, mas consome o próprio corpo. Por esse motivo, o vilão está sempre em busca de um novo receptáculo para sua consciência. Seu corpo já foi destruído durante os eventos de *Street Fighter Alpha 3*, de novo em *Street Fighter II* e atualmente está à beira da ruína, explodindo com Psycho Power, em *Street Fighter V*.

Além de se manifestar na forma de chamas psíquicas roxas, o Psycho Power permite que um personagem use as utilidades Sucesso Automático, Tornando Possível o Impossível, Acertos Críticos, Recuperação Espantosa e Poder Surpreendente (*3D&T Alpha*, página 142) sem gastar pontos de experiência. Porém, sempre que usa uma dessas utilidades, o corpo do personagem definha e ele perde um ponto de vida para cada ponto de experiência que gastaria pelo efeito. Essa perda de pontos de vida é permanente, com a única solução sendo trocar de corpo.

Personagens podem ter acesso ao Psycho Power considerando-o um dos poderes do kit Cobaia Humana (*Megacity: Manual do Aventureiro*, página 54).

Sobre vantagens e desvantagens

Em *Street Fighter*, não existe magia da forma como é apresentada em *3D&T*. Dessa forma, qualquer vantagem ou desvantagem relacionada com magia não deve ser considerada.

A vantagem Técnica de Luta (*Megacity*) é especialmente recomendada. Ela pode representar os "command normals" dos lutadores, os golpes que normalmente são executados pressionando uma direção e um botão de ataque (como o Inazuma Kick de Ken). Existem opções adicionais para Técnica de Luta no *Manual do Defensor* e em *Tormenta Alpha*.

Kits recomendados

Os seguintes kits, todos do *Megacity: Manual do Aventureiro*, são especialmente adequados para jogos de *Street Fighter*:

Atleta XXX, Aventureiro Nato, Celebridade, Chef, Cientista Aventureiro, Cobaia Humana, Comando, Espião Elegante, Femme Fatale, Jornalista Investigativo, Jovem Prodígio, Mafioso, Médico, Membro de Gangue, Rei do Crime, Selvagem, Titânico, Oficial, Policial de Elite e Traceur. Todos os kits do capítulo 2 também são adequados (especialmente, claro, *Street Fighter*!).

O Sistema V

A principal característica de *Street Fighter V* é o V-System. Cada personagem tem uma V-Skill, que quando realizada acumula pontos em uma barra. A barra também aumenta quando o personagem sofre dano. Quando a barra está no máximo, o personagem pode realizar um V-Trigger. Os Triggers (Gatilhos) podem aprimorar outros golpes ou serem golpes por si só.

Ou seja, quando mais longa a luta, maior é a chance dos personagens realizarem um Gatilho e virarem o jogo. Isso é o oposto do que costuma acontecer em *3D&T*, com o repertório do personagem encolhendo conforme seus Pontos de Magia são consumidos.

Ganhando pontos V

Um personagem ganha um ponto V quando consegue um resultado 6 em uma jogada de Força de Ataque ou Força de Defesa. *Street Fighter V* não tem grande variação no dano dos ataques, portanto os pontos V substituem os acertos críticos.

Caso um personagem fique Perto da Morte, ele também ganha um ponto V.

Quando tiver dois pontos V, o personagem pode ativar um gatilho de ação. Com três, pode ativar um gatilho de aprimoramento. Com quatro pontos V, pode usar uma Critical Art (ver abaixo).

V Triggers

Quando cria seu personagem, o jogador escolhe se quer um V Trigger de ação ou de aprimoramento. Independente do tipo, um V Trigger dura 3 turnos após ativado.

Um **gatilho de ação** manifesta uma habilidade que o personagem não tem. O personagem adquire dois pontos em vantagens (normalmente um Ataque Especial).

Um **gatilho de aprimoramento** melhora a eficiência de uma vantagem que o personagem tenha, conforme a lista abaixo.

Aceleração/Teleporte

Efeito: ativa a vantagem sem custo de PMS, aumenta em +1 o bônus para esquivas, fugas e perseguições.

Ataque Especial

Efeito: aumenta a FA em +2 ou adiciona uma vantagem de 1 ponto.

Ataque Múltiplo

Efeito: permite até H+2 ataques.

Deflexão/Reflexão/Escudo*

Efeito: passam a funcionar contra ataques com Força.

**Manual do Defensor*

Forma Alternativa

Efeito: cada forma fanha +1 em uma Característica diferente à sua escolha.

Paralisia

Efeito: a FA do ataque paralisante aumenta em +2 e a duração é igual aos PMs gastos +1 turno.

Técnica de Luta

Efeito: aumenta a FA ou FD de duas técnicas à sua escolha em +1.

Toque de Energia

Efeito: a FA é calculada com F+A+PMs gastos +1d.

Critical Arts

As critical arts são ataques especiais que permitem a um personagem causar grande dano. No game, elas usam uma barra de recursos diferente da barra V. Não é prático seguir o mesmo caminho em *3D&T*, já que os jogadores já precisam gerenciar os próprios Pontos de Vida e Pontos de Magia.

Cada Critical Art é um Ataque Especial. Mesmo um personagem sem a vantagem Ataque Especial pode usar uma Critical Art se tiver os pontos V necessários, usando a opção básica de +1 FA por 1 PM.

Quando um lutador acerta um alvo com uma Critical Art, ela conta como um acerto crítico (que não existe de outra forma em *Street Fighter*). O personagem ainda precisa pagar o custo em PMs normalmente.

Dois V Triggers?

Com a Arcade Edition, todos os lutadores de *Street Fighter V* passaram a ter dois V-Triggers. Em alguns casos, os Triggers são muito semelhantes entre si (como acontece com Necalli) e em outros são completamente diferentes (como acontece com Chun-li).

Caso deseje, o mestre pode permitir que os personagens possuam dois V-Triggers diferentes e escolham um para ser usado a cada luta.

Shadaloo e o mundo

A organização criminosa Shadaloo é o principal inimigo em *Street Fighter.* Se conseguir encontrar uma cópia da jurássica *Dragão Brasil Especial Shadaloo,* você pode aproveitar todas as informação contidas nela.

Caso não a tenha, pode pensar no sindicato criminoso mais clichê possível de todas as mídias que você já viu. A Shadaloo está envolvida em absolutamente todas as atividades criminosas no mundo. Tudo que você puder pensar de ilegal pode ser colocado na conta desse bando.

Um bom ponto de partida para uma aventura de *Street Fighter* é escolher um filme policial dos anos 80, trocar o vilão pela Shadaloo e as armas por hadoukens.

As Luas Negras

O plano mais recente da Shadaloo envolve sete satélites, as Luas Negras. Eles são capazes de emitir poderosos feixes eletromagnéticos. O uso dessas armas causaria um cataclisma em escala mundial, fazendo com que o medo e desespero das pessoas alimentem o Psycho Power de Bison, tornando-o tão poderoso quanto um deus (caso o plano seja bem-sucedido, ele sobe para a escala Sugoi).

O plano é atrasado quando um programador rouba uma peça-chave do projeto e desaparece. Na gana para encontrá-lo, a Shadaloo vai atrás de programadores e hackers do mundo todo. Os desaparecimentos chamam a atenção de corporações policiais e de uma certa organização secreta.

É claro, ser mais poderoso não serve de grande coisa se o corpo de Bison se desfizer. Será que todo o plano das Luas Negras é só uma forma de atrair Ryu para que Bison tome o seu corpo de vez?

Os maiores guerreiros do mundo

Não existe *Street Fighter* sem os guerreiros propriamente ditos! Homens e mulheres que adotaram para si o conceito de luta e da mistura de artes marciais, sejam elas obscuras, praticadas em cidades proibidas, sejam populares ou ensinadas em cada beco.

Plurais e vindos de todos os lugares do mundo, os street fighters agora estão prontos para combater na sua mesa de RPG!

Abigail (16N)

"Vruuuuum! Uuuuh!"

O gigantesco canadense Abigail surgiu na comunidade de lutadores como um dos chefes da gangue Mad Gear. Depois dos esforços de Guy, Cody e Haggar para desmantelar a gangue, Abigail se focou na sua paixão pela mecânica, contratando vários antigos membros da gangue para trabalhar em seu negócio legítimo.

A paixão de Abigail por carros também se demonstra em seu comportamento, frequentemente fingindo que está dirigindo e fazendo sons de automóveis enquanto luta. Um pouco infantil e bastante cabeça quente, ele continua se metendo em encrenca mesmo afastado do crime.

Kit: Titânico (Força Extraordinária, Proteção Titânica)

V-Trigger: Escudo (aprimoramento)

Características: F5, H1, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (*Abigail Punch,* F), Escudo (seu próprio peito), Máquinas, Técnica de Luta (Jab, Makiwara)

Desvantagens: Má Fama, Modelo Especial, Monstruoso

Alex (14N)

"OK, vamos começar."

Treinado por seu amigo Tom, Alex é um nativo de Nova Iorque procurando seu lugar ao sol. Ele entra em partidas de luta-livre esporadicamente, às vezes com Laura como parceira.

Quieto e sério, Alex só quer melhorar sua técnica e competir contra bons oponentes. Infelizmente, parece que várias organizações secretas se interessam no rapaz, seja capturando-o para usar como cobaia, seja atacando seu mentor para forçá-lo a lutar em torneios suspeitos.

O que eles vêem no novaiorquino grandalhão? Só o futuro dirá.

Kit: Dragão Branco (Antecipar Contra-Ataque)

V-Trigger: Ataque Especial (aprimoramento)

Características: F4, H2, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial *(Power Bomb,* Força), Técnica de Luta (Agarrão, Makiwara), Mentor

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

Akuma (30N)

"Hunf. É você..."

Irmão de Gouken, mestre de Ryu e Ken, Akuma é o retrato da corrupção pelo Satsui no Hadou. Um lutador de grande poder e habilidade, não encontra mais oponentes à altura faz muito tempo. Talvez por isso mesmo ele corra o mundo em busca dos mais diversos desafios.

Akuma pode liberar todo o poder do Satsui no Hadou e se tornar um monstro de combate, subindo para a escala Sugoi. Isso demora um turno de concentração, custa 5 PMs e dura uma cena.

Kit: Dragão Branco (completo)

V-Trigger: Ataque Múltiplo (aprimoramento)

Características: F5, H5, R3, A3, PdF5, 15 PVs, 25 PMs

Vantagens: Aceleração (*Hyakkishu*), Ataque Especial (*Goshoryuken,* F), Ataque Especial (*Metsu Gohadouken,* PdF), Ataque Múltiplo, PMs Extras, Técnica de Luta (Bloqueio, Chute Baixo, Direto, Golpe de Judô)

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso

Balrog (20N)

"Você não vai se safar dessa!"

Boxeador violento e cabeça quente, Balrog nunca foi a pessoa mais esperta do mundo e estava muito tranquilo quanto a isso. Com uma vida limitada a seguir ordens, dar socos e ganhar muito dinheiro, de certa forma Balrog era feliz como um dos Quatro Reis da Shadaloo.

Sua vida se complicou quando acabou adotando o garoto Ed, mais uma cobaia da Shadaloo. Ele começou a se preocupar com o colapso iminente da organização e como isso afetaria o garoto. Claro, o ingrato foi embora assim que foi conveniente. Agora Balrog sabe que deve se preocupar mais em socar e menos em cuidar dos outros.

Kit: Boxeador (completo)

V-Trigger: Aceleração, Ataque Múltiplo (ação)

Características: F4, H2, R4, A3, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Dash Straight;* F, Aproximação), Patrono (Bison), Técnica de Luta (Cruzado, Direto, Jab, Uppercut)

Desvantagens: Má Fama

Birdie (20N)

"Não é tarde demais para chamar a mamãe..."

Birdie já foi respeitado no circuito de lutas de rua. Talvez respeitado seja uma palavra forte, mas ele já foi um dos grandes. Lutou no primeiro torneio mundial, organizado por Sagat. Depois, sua falta de foco o levou a pular de pequeno delito em pequeno delito, treinando cada vez menos e engordando bastante.

Estranhamente, seu desleixo acabou tornando-o um dos empregados de Karin Kanzuki, que reconheceu seu valor. O trabalho não é muito diferente do crime — o objetivo continua sendo machucar pessoas, a diferença é que agora elas merecem. Birdie não se importa... O que importa é que a comida dos Kanzuki é melhor que a Shadaloo.

Kit: Rei das Celas (Golpe de Misericórdia)

V-Trigger: Ataque Especial (aprimoramento)

Características: F4, H2, R4, A2, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Bullhead;* F, Aproximação), Ataque Especial (*Bandit Chain;* PdF, Paralisante), Crime, Patrono (Karin), Técnica de Luta (Ataque Violento, Cabeçada)

Desvantagens: Má Fama

Cammy (17N)

"Lutarei por todos aqueles que quero proteger!"

Um dos maiores sucessos da manipulação genética da Shadaloo, a jovem Cammy escapou da organização criminosa e foi adotada pelo Delta Red como uma de suas melhores agentes. Depois de recuperar sua memória, ela soube que haviam outras meninas em situações semelhantes à sua. Agora ela luta para encontrar todas e tirá-las do jugo de M. Bison.

Kit: Cobaia Humana (completo)

V-Trigger: Ataque Especial (aprimoramento)

Características: F3, H5, R2, A2, PdF0, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Spiral Arrow,* F, Aproximação), Patrono (Delta Red), Técnica de Luta (Rasteira, Chute Direto)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (libertar e proteger as Dolls)

Chun-li (20N)

"Quer ver o meu Kung-Fu? Vou te mostrar!"

Chun-li se tornou uma agente da Interpol muito cedo, com o objetivo de vingar seu pai. Após muito esforço, ela achava ter conseguido derrubar a Shadaloo e com a vida mais calma chegou inclusive a adotar uma menina.

Mas o retorno da Shadaloo a tirou de seu descanso e agora Chun-li se dedica mais uma vez a derrubar o cartel criminoso, principalmente por ter alguém que precisa de sua proteção.

Kit: Policial de Elite (Arma Favorita: esmagamento e fogo)

V-Trigger: Ataque Múltiplo (aprimoramento)

Características: F3, H5, R2, A2, PdF2, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Tenshokyaku;* F), Ataque Múltiplo (*Hyakuretsukyaku*), Investigação, Patrono (Interpol), Poderes Legais, Técnica de Luta (Chute Baixo, Chute Circular, Chute Direto, Rasteira, Velocidade do Cervo, Voadora)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Protegido Indefeso

Dhalsim (21N)

"Eu não gosto de conflitos."

É irônico que o guru indiano Dhalsim esteja sempre envolvido em lutas, já que não aprecia lutar. Porém, seu interesse em dividir a descoberta da iluminação é maior do que tudo. E quem melhor para aprender do que aqueles que ainda trilham o caminho do punho?

Kit: Sensei Anciã (Maestria do Combate, Técnica Anciã)

V-Trigger: Ataque Especial (aprimoramento)

Características: F2, H2, R2, A2, PdF3, 10 PVs, 28 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Yoga Flame;* F), Ataque Múltiplo, Cura, Domínio de Elemento (fogo), Equilíbrio de Energias, PMs Extras, Telepatia, Teleporte, Vôo

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e do Combate, Pacifista (Autodefesa)

Ed (17N)

"Você parece bem forte! Ai que medo!"

Uma cobaia da Shadaloo, Ed foi criado por Balrog e cresceu muito mais rápido que o normal. Ele não sabe o que havia sido preparado para ele no passado, mas seu maior temor é não ter escolha sobre o que vai acontecer em seu futuro.

Depois de um encontro fatídico com Menat, ele decide abandonar Balrog e trilhar seu próprio caminho. Seu estilo é uma mistura do boxe que aprendeu com Balrog, chutes de briga de rua e o Psycho Power resultante das manipulações da Shadaloo. Seus planos, porém, não parecem coisa boa...

Kit: Kickboxer (Sem Dor, Ataques em Série), Cobaia Humana (Psycho Power)

V-Trigger: Ataque Múltiplo II (PdF) (ação)

Características: F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Psycho Knuckle;* Aproximação, F), Ataque Múltiplo (*Psycho Flicker*)

Desvantagens: Má Fama

F.A.N.G (20N)

"Dois minutos. Vou acabar com você em dois minutos!"

"Manda quem pode, obedece quem tem juízo". Essa foi uma máxima que F.A.N.G conheceu na pele depois de M. Bison tomar à força seu sindicato do crime chinês. Em vez de se opor contra um homem que sabia ser incapaz de derrotar, preferiu se tornar servo.

M. Bison o recompensou com um lugar entre os Quatro Reis da Shadaloo, ocupando a antiga posição de Sagat. Atualmente está extremamente satisfeito com a posição de segundo em comando. Inclusive, isso o levou a criar uma conexão forte com o número dois.

Kit: Rei do Crime (Comandar Capangas)

V-Trigger: Toque de Energia (aprimoramento)

Características: F2, H4, R2, A2, PdF2, 10 PVs, 30 PMs

Vantagens: Crime, Toque de Energia (químico), Patrono (Bison), Implemento de Nevoeiro de Szass, Implemento de Ferrões Venenosos, PMs Extras x2

Desvantagens: Má Fama

Guile (19N)

"Chega de papo furado. Vamos logo!"

Um dos encarregados da investigação sobre a Lua Negra, a nova arma da Shadaloo. Um militar americano decidido a derrubar a organização criminosa responsável pela morte de seu melhor amigo, Guile é sério e prático. O que ele não espera é que a investigação o deixe frente a frente com alguém que imaginava ter morrido.

Kit: Comando (Comandar Unidade)

V-Trigger: Tiro Múltiplo (ação)

Características: F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Flash Kick;* F), Patrono, Poderes Legais, Sobrevivência

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

Ibuki (18N)

"Isso já vai acabar."

Recomendada pela amiga Sakura, Ibuki acabou se tornando parte da equipe de Karin Kanzuki. Ela não se deixa intimidar pela escala do que está lidando, apesar de ainda ser uma adolescente. Se conseguir descolar um namorado no meio dessa confusão, melhor ainda.

Apesar de ser jovem, alegre e espirituosa, Ibuki ainda é uma ninja e leva suas missões muito a sério.

Kit: Ninja Moderno (Movimento Ninja)

V-Trigger: Ataque Especial (PdF, amplo) (aprimoramento)

Características: F1, H4, R2, A2, PdF1, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Tenrai;* Preciso, F), Crime, Invisibilidade, Patrono, Tiro Múltiplo

Desvantagens: Código de Honra Ninja (Uma vez aceita uma missão, nunca abandoná-la. Vai sacrificar a própria vida para cumprir a tarefa se necessário. Jamais se deixará apanhar com vida, preferindo morrer a revelar detalhes de sua missão).

Juri (17N)

"Qual osso vou quebrar primeiro?"

Uma antiga agente da S.I.N., Juri é mais um exemplo do que acontece quando alguém tenta enfrentar Bison. Ou, pelo menos, isso é o que parece a primeira vista. Depois da derrota de seu antigo chefe, ela deixou cla ro que apenas os manipulou para jogar a S.I.N. contra a Shadaloo.

Aparentemente, Bison foi responsável pela morte de sua família. Ela tentou enfrentá-lo, no processo perdendo seu implante, o Feng Shui Engine. Atualmente tenta se virar com uma versão alfa enquanto foge da Shadaloo, servindo a algum objetivo secreto.

Kit: Femme Fatale (Ataque Furtivo)

V-Trigger: Ataque Múltiplo (aprimoramento)

Características: F3, H4, R2, A2, PdF2, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Ataque Especial (*Shikusen*; Aproximação, F), Ataque Múltiplo (*Senpusha*), Crime, Técnica de Luta (Bloqueio, Voadora)

Desvantagens: Má Fama, Procurada

Karin (18N)

"Vou te mostrar a diferença entre nós."

Herdeira da família Kanzuki, Karin amadureceu muito desde a época em que perseguia Sakura em busca de revanche. Independente da rival, ela usa o poder financeiro da sua família para enfrentar a Shadaloo exclusivamente por ser a coisa certa a se fazer.

Kit: Campeã do Dojo (completo)

V-Trigger: Ataque Múltiplo (aprimoramento)

Características: F3, H4, R2, A3, PdF0, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Ressen Ha*; Aproximação, F), Ataque Múltiplo (*Gurenken*), Riqueza, Técnica de Luta (Tai Sabaki, Uppercut)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e do Combate

Ken (22N)

"Vem pra cima! Essa luta vai ferver."

Antigo parceiro de treinamento de Ryu, Ken é um exemplo de como coordenar a vida nos ringues e fora dele. Ele continua um exímio lutador, mas formou família com Eliza e pensa inclusive em adotar um discípulo.

Além de gerenciar os negócios da família Masters, ele ajuda de bom grado nos esforços de Karin contra a Shadaloo.

Kit: Lutador Exótico (Ataque Exótico, Liberar o Poder)

V-Trigger: Ataque Especial (aprimoramento)

Características: F3, H4, R3, A3, PdF2, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Shoryuken*; F), Ataque Múltiplo (Tatsumaki Senpuu Kyaku), Técnica de Luta (Bloqueio, Combo, Força Oculta, Ataque Preciso), Poder Oculto, Riqueza

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e do Combate, Protegido Indefeso

Kolin (20N)

"Que bom te ver por aqui."

Para a maior parte das pessoas que a conhecem, Kolin se chama Helen. Aparentemente ela está coordenando forças para frustrar os planos da Shadaloo, mas qual a verdade? Que ela se opõe a Bison parece óbvio, mas a quem ela realmente serve?

O fato é que Kolin é uma agente infiltrada de Gill, o líder de uma sociedade secreta. Ninguém tem certeza de seus objetivos, mas por enquanto ela parece ser uma aliada.

Kit: Operativo Infiltrado (Identidade Secreta)

V-Trigger: Paralisia (aprimoramento)

Características: F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aceleração (*Vanity Step*), Ataque Especial (*Frost Touch;* F), Ataque Múltiplo (*Parabellum*), Paralisia, Técnica de Luta (Bloqueio, Defesa do Tigre)

Desvantagens: Segredo

Laura (14N)

"Boom! É assim que se termina uma luta rápido."

A brasileira Laura não quer que o jiu-jitsu da família Matsuda perca qualquer espaço no cenário das lutas. Assim, procura oponentes fortes como Zangief para competições amigáveis. Quando confrontada com os planos da Shadaloo, é claro que Laura decidiu ajudar. Quem é melhor cobaia para seus golpes que criminosos internacionais?

Kit: Street Fighter (Em Busca do Mais Forte)

V-Trigger: Toque de Energia (aprimoramento)

Características: F3, H3, R2, A3, PdF3, 10 PVs, 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Técnica de Luta (Combo, Ataque Preciso), Toque de Energia (elétrico), PMs Extras

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e do Combate, Protegido Indefeso

M.Bison (34N)

"Ajoelhe-se diante do meu Psycho Power!"

O ápice do mundo é um lugar solitário e é assim que Bison gosta. Mesmo tendo seus planos frustrados no passado, ele retorna mais forte do que nunca, com um novo plano de dominação global na forma da Lua Negra.

Senhor do crime mundial, ditador auto-imposto e mestre do Psycho Power, parece que a única coisa capaz de derrotar Bison é seu próprio poder. Seu corpo não consegue mais sustentar seu Psycho Power. Ele precisa de um novo corpo o mais rápido possível. Felizmente seu principal alvo, Ryu, parece estar vulnerável.

Kit: Rei do Crime (completo)

V-Trigger: Toque de Energia (aprimoramento)

Características: F4, H4, R4, A4, PdF4, 15* PVs, 30 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Scissor Kick;* Aproximação, F), Crime, Manipulação, PMs Extras,Técnica de Luta (Combo, Ataque Preciso), Reflexão, Riqueza, Telepatia, Teleporte, Vôo

Desvantagens: Insano, Má Fama, Monstruoso

* Bison tem menos PVs que o comum para sua Resistência devido ao abuso do Psycho Power.

Menat (24N)

"Já pensou no que o futuro reserva para você? Você acredita em destino?"

Discípula de Rose, a egípcia Menat é uma vidente misteriosa. Embora pareça conhecer um pouco sobre o destino de Ed, ela não age diretamente sobre nada.

Qual segredo ela esconde? Talvez nem ela mesma saiba.

Kit: Vidente (Percepção Aprimorada, Um Passo Além)

V-Trigger: Tiro Múltiplo (ação)

Características: F1, H3, R2, A2, PdF3, 10 PVs, 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Guardian of the Sun*; Preciso, F), Mentor, PMs Extras, Reflexão, Sentidos Especiais (Detecção de Energia Vital, Senso de Perigo, Ver o Invisível), Telepatia

Desvantagens: Segredo

Itens Mágicos: A bola de cristal de Menat é uma arma F+2.

Nash (15N)

"Se ficar no meu caminho... vou te matar!"

Charlie Nash já foi um capitão do exército americano. Ele era o melhor amigo de Guile e uma das pessoas mais devotadas a acabar com a Shadaloo. Isso acabou resultando em sua morte.

Porém, uma organização secreta trouxe Nash de volta. Guiado exclusivamente pela vingança, ele quer mais uma chance de destruir completamente a Shadaloo.

Esvaziado de seu entusiasmo e senso de justiça, Nash é uma arma nas mãos de Gill e companhia. Não parece que ele vai ter um final feliz.

Kit: Cobaia Humana (Dilacerar)

V-Trigger: Aceleração (aprimoramento)

Características: F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (*Sonic Scythe;* F), Implemento de Roubo de Vida

Desvantagens: Devoção (vingança), Monstruoso

Necalli (22N)

"Vou te devorar!"

Necalli é a encarnação de uma entidade antiga e misteriosa em busca de almas de guerreiros para devorar. O lutador azteca desperta de um longo sono quando as Luas Negras tapam o sol. Seu único objetivo é consumir a alma do guerreiro mais valoroso: Ryu.

Depois que Necalli ativa seu V-Trigger, o poder das almas que ele já devorou faz com que os efeitos duram até o final do combate.

Kit: Selvagem (completo)

V-Trigger: Poder Oculto (aprimoramento)

Características: F5, H4, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 40 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Raging Light;* F), Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento, Combo, Força Oculta), PMs Extras x2, Poder Oculto

Desvantagens: Inculto, Monstruoso, Dependência (almas)

R. Mika (16N)

"Vou te dar uma surra! É isso aí, vamos começar!"

Rainbow Mika é uma estrela de luta-livre japonesa. Ela vive para entreter seu público e testar sua habilidade contra oponentes poderosos.

Kit: Luchadora

V-Trigger: Ataque Combinado, Parceiro (ação)

Características: F3, H2, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aliada (Nadeshiko; F5, H1, R2, A5, PdF0, Parceiro), Ataque Especial (*Rear Crush;* F, Aproximação), Torcida

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

Rashid (16N)

"Sou Rashid do Vento Turbulento! Lembre este nome!"

Um amigo de Rashid desapareceu durante a crise da Lua Negra. O rapaz decidiu investigar por conta própria, acompanhado do estóico Azam.

Rashid é um apaixonado por tecnologia e está sempre interessado em novos dispositivos e acessórios. Além disso, ele é um *traceur* experiente, usando seu *parkour* como técnica de luta.

Kit: Traceur (Ataque Acrobático)

V-Trigger: Ataque Especial

Características: F2, H3, R3, A2, PdF2, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Aliado (Azam), Esportes, Máquinas

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

Ryu (24N)

"Este é o caminho do meu destino!"

Considerado por muitos como o guerreiro perfeito, Ryu é um lutador dedicado e homem de bom coração. Luta secretamente contra o Satsui no Hadou, a força maligna por trás de sua primeira vitória contra Sagat. Em busca de um novo poder, ele parece ter encontrado a solução no Poder do Nada e tem se concentrado em dominá-lo.Infelizmente, nem Bison nem Necalli querem deixá-lo em paz.

Kit: Lutador Exótico (Ataque Exótico, Liberar o Poder)

V-Trigger: Ataque Especial (Paralisante) (aprimoramento)

Características: F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Shoryuken*, F), Ataque Especial (*Shakunetsu Hadouken*, PdF), Ataque Múltiplo (*Tatsumaki Senpuu Kyaku*), Boa Fama, Deflexão, Energia Extra 2, Técnica de Luta (Bloqueio, Combo, Força Oculta, Ataque Preciso), Poder Oculto

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e do Combate, Pobreza

Urien (22N)

"Não tema. Vai ser rápido."

O irmão de Urien é o arauto de uma nova era. Gill é o salvador, alguém capaz de iniciar um novo tempo de esperança sobre as ruínas do velho mundo. Urien, por outro lado, é a pessoa que se assegura de que o mundo esteja na condição correta de ruínas para receber a salvação de seu irmão.

Arrogante e poderoso, ele prefere dar ordens mas não tem medo de sujar as mãos. No momento sua preocupação é atrapalhar os planos da Shadaloo, mas não sem usá-los como cortina de fumaça para os seus próprios.

Kit: Rei do Crime (Comandar Capangas)

V-Trigger: Ataque Especial II (PdF) (ação)

Características: F3, H3, R3, A4, PdF3, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Crime, Riqueza, Técnica de Luta (Bloqueio, Rasteira), Tiro Carregável

Desvantagens: Segredo, Má Fama

Vega (20N)

"Deixe minha beleza te intoxicar."

O belo Vega continua como um dos Quatro Reis da Shadaloo. Assassino sanguinário que é, aprecia a oportunidade de matar os inimigos de Bison e realizar seu plano de caos. Se no processo conseguir brincar com antigos desafetos como Cammy e Chun-li, tanto melhor.

Normalmente frio e calculista, ele entra num furor assassino ao menor sinal de sangue, retalhando oponentes com sua garra.

Kit: Ninja Moderno (Movimento Ninja)

V-Trigger: Ataque Especial (aprimoramento)

Características: F3, H5, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Flying Barcelona Attack;* Aproximação, Preciso, F), Ataque Múltiplo (*Rolling Crystal Flash*), Arena, Crime, Invisibilidade, Patrono (Bison), Técnica de Luta (Combo, Rasteira)

Desvantagens: Insano (Homicida), Má Fama

Zangief (18N)

"Cuidado! Meu corpo de ferro é invencível."

Orgulho da Rússia, o poderoso Zangief corre o mundo provando sua força e divulgando sua filosofia sobre o Poder dos Músculos. Ele pode ser encontrado em batalhas de luta-livre e é frequentemente desafiado por lutadores mais jovens como Alex, Laura e Mika.

Kit: Titânico (Força Extraordinária, Proteção Titânica)

V-Trigger: Ataque Especial (aprimoramento)

Características: F4, H2, R4, A4, PdF0, 28 PVs, 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (*Spinning Pile Driver,* F), Ataque Múltiplo (*Spinning Clothesline)*, Boa Fama, Escudo, Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento, Bloqueio, Defesa Aprimorada), Vigoroso

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Modelo Especial

Zeku (20N)

"Vamos lá! Se você acha que consegue acompanhar."

Para muitos mestres do Bushin, um longevo estilo de ninjas, o momento da passagem do manto de sucessor para um discípulo também era o momento da morte.

Não foi o caso com Zeku. Após enfrentar Guy em uma batalha de vida ou morte, ele foi poupado pelo discípulo. Agora que não é mais o mestre, Zeku não sabe exatamente o que fazer. Ela já tentou ser empregado pela família Kanzuki, mas eles já têm ninjas o bastante. Talvez criar um novo estilo?

Kit: Ninja Moderno (completo)

V-Trigger: Ataque Especial (aprimoramento)

Características: F3, H3, R3, A3, PdF3, 15 PVs, 15 PMs (idoso) e F4, H5, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs (jovem)

Vantagens: Crime, Forma Alternativa, Invisibilidade mais Ataque Múltiplo, Técnica de Luta (Ataque Preciso, Combo) na forma idosa e Aceleração (*Hayagake*), Ataque Especial (*Bushin Sho*, F) e na forma jovem.

Desvantagens: Código de Honra Ninja

THIAGO ROSA

TUDO QUE EU PRECISAVA SABER APRENDI COM RPG

TOOLBOX

Quando me perguntam quais foram os fatores mais importantes para que eu me tornasse um escritor, costumo citar três: leitura, estudo e RPG.

A importância da leitura é óbvia, certo? Se você não lê bastante, sua produção literária vai ser necessariamente limitada, suas referências serão estreitas. Estudo formal é algo que muitos escritores não têm, mas que foi importantíssimo para mim. Com a ajuda de uma oficina de criação literária, pude desenvolver minha narrativa a um padrão profissional. O último elemento pode ser mais polêmico. Sim, RPG é divertido e estimula a criatividade, mas será que ensina mesmo sobre como contar histórias?

Preparem-se, leitores, porque esta coluna vai ser diferente. Em vez de apresentar uma técnica a escritores iniciantes e mestres de RPG, desta vez vamos analisar o que *já* conhecemos instintivamente. Vamos destrinchar elementos de RPG e ver como, sendo jogadores e mestres, todos nós *já* fomos apresentados a alguns conceitos bem importantes. O RPG nos deu as ferramentas — basta identificá-las. Como é um assunto extenso, pela primeira vez vamos dividir uma *Toolbox* em duas partes. A primeira agora, a segunda só no mês que vem.

A magia está dentro de vocês desde o começo. Só precisam descobrir como usá-la...

Dias de Um Futuro Passado

Logo de início, vamos analisar um dos elementos mais básicos de quase todos os RPGs e pensar em como ele se encaixa em produção literária: níveis.

Dungeons & Dragons, o primeiro RPG criado, é baseado em níveis. Todos sabemos disso, certo? Suas crias, incluindo *Tormenta RPG*, também apresentam evolução de personagens em níveis. É algo simples e autoexplicativo: até mesmo um leigo pode intuir que um personagem de 20° nível é mais poderoso que um personagem de 1°. Outros RPGs baseiam a evolução em pontos, níveis de perícias, "bolinhas", descritores ou outros artifícios. Mas quase todos compartilham de algo fundamental: *existe* evolução.

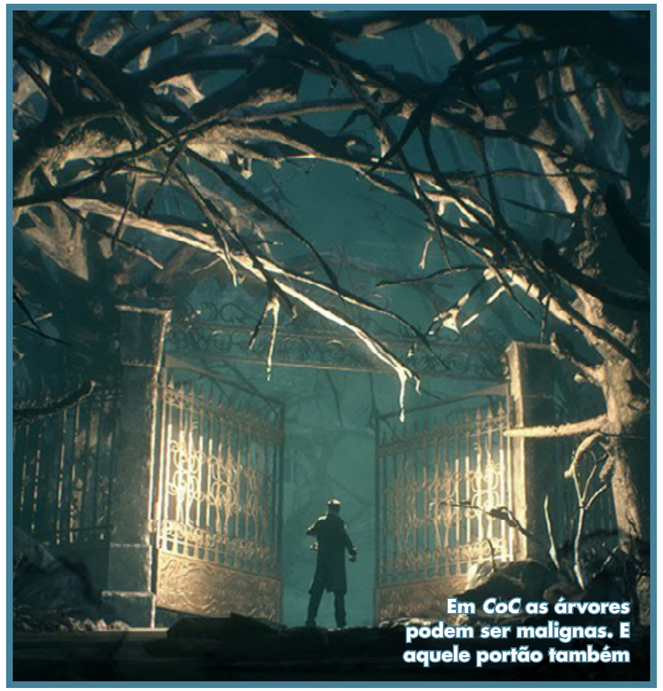
Se um sistema de RPG é a base das leis naturais do universo fictício, o sistema de níveis nos passa uma mensagem cósmica: tudo vai ficar melhor. A vida vai ser melhor quando você for velho (ou seja, quando tiver nível alto) do que é quando você é jovem (com nível baixo). Você não precisa ter medo do futuro, pois mesmo derrotas rendem XP e impulsionam-no numa trajetória inevitável rumo a uma vida melhor. Penalidades por idade são insignificantes perto dos poderes que você ganha. A partir de um certo nível, nem mesmo a morte é uma preocupação. Ou seja, basta se esforçar e ter cuidado no início e você vai ser recompensado com a capacidade de vencer *qualquer coisa*.

Essa é uma mensagem extremamente otimista, bem condizente com os EUA pós-Segunda Guerra Mundial. Embora os anos 70 (época de criação do RPG) fossem um tempo de cinismo, havia uma mentalidade de que tudo ficaria bem. Trabalhando duro no começo, você estará garantido no futuro, não há nada a temer. O famoso "sonho americano" está traduzido perfeitamente em *D&D* e seus sucessores — como *Tormenta RPG*.

Já *Call of Cthulhu*, é claro, subverte tudo isso. Baseando-se na literatura de **H.P. Lovecraft**, *CoC* apresenta a perspectiva inversa: tudo só vai piorar. Você pode até ganhar mais porcentagens em várias perícias, mas há algo inescapável (a Insanidade) que vai pegá-lo no final. Embora *CoC* tenha sido criado nos anos 80, a mensagem vem diretamente da época de Lovecraft — os EUA dos anos 1920. Saindo de uma Guerra Mundial e à beira de entrar numa Grande Depressão, a mentalidade era clara: você pode ser competente, mas há forças muito além de seu controle que vão tornar sua vida um inferno. Tudo só vai piorar. Pessimismo é isso aí!

No meio desses dois extremos, *Vampiro: a Máscara* nos apresenta personagens poderosos, mas que perdem sua Humanidade. Você pode ganhar poder, ser o vampiro malvadão e se achar o máximo, mas vai perder quem você é — será que vale a pena? Mais do que isso, sempre vai haver vampiros muito mais poderosos que você. E não há nenhuma maneira de se equiparar a eles em poder, já que esse poder vem do "nascimento": é a Geração. Se você sugar o sangue de um vampiro mais antigo para adquirir sua Geração, estará cometendo o crime mais hediondo da sociedade vampírica e será odiado por todos. Ou seja, mesmo que você ganhe muito poder, sempre estará sob o jugo dos detentores do *verdadeiro* poder e perderá o que o torna humano. A única forma de "vencer" é preservando sua própria Humanidade, a única coisa em que os vampiros antigos não são melhores que você. Se isso é otimista ou pessimista? Não sei, mas é uma mensagem humanista e claramente contrária a ambição desenfreada. Segundo *V:aM*, vale mais a pena permanecer fiel a quem você é do que buscar poder.

Mas no que essa ladainha toda nos interessa?


Em *CoC* as árvores podem ser malignas. E aquele portão também

Ao escrever, pense na jornada de seus personagens, no caminho que eles traçam e no futuro deles. Pense no que você quer dizer em suas histórias. O público *vai* receber uma mensagem sobre os valores de seu mundo fictício, então é melhor que você mesmo saiba qual é essa mensagem.

Vai contar a história clássica do plebeu que se torna herói, então rei? É uma história típica da "mentalidade *D&D*", você estará reconfortando seu público com a certeza de que o futuro é melhor que o presente. Vai escrever sobre um herói que faz um pacto com demônios para ser capaz de salvar seu reino? É uma "mentalidade *V:aM*", e você estará confrontando o leitor com o preço da ambição — mesmo uma ambição heroica.

Um escritor não é um deus, julgando personagens e leitores através de sua própria moralidade. Mas deixa transparecer seus valores na maneira como a história se desenrola. Então analise o que o desenrolar (e principalmente o final) da história diz sobre o que é importante, sobre otimismo, pessimismo e perspectiva para o futuro. A sensação que você causa ao leitor no fim depende em grande parte disso.

O Bem, o Mal e a Feiura

Por falar em moralidade, vamos a ela! Não há nada que diferencia mais RPGs tradicionais de narrativas literárias do que sistemas de moralidade e personalidade. O primeiro deles é a velha tendência (ou "alinhamento", como chamam os mais antigos) de *D&D*. No primeiro RPG do mundo, o respeito de um personagem pelas leis e seu altruísmo são descritos de forma clara e objetiva, em duas palavras que deixam pouca margem para ambiguidade: LEAL e BONDOSO, ou CAÓTICO e NEUTRO, ou NEUTRO e MALIGNO, ou...

Dungeons & Dragons nos apresenta um mundo em que o Bem e o Mal são forças reais, com efeito físico, claramente distinguíveis. Mais do que isso, Ordem e Caos também são objetivamente verdadeiros! Mais do que limitar ações de personagens, esse sistema nos diz algo fundamental sobre o mundo fictício onde se passam nossas campanhas: existem juízes que ditam, em última instância, sobre o que é bom e o que é mau. Você pode ter dúvidas sobre a moralidade de uma ação no momento, mas *existe* uma resposta definitiva. Maniqueísmo não importa tanto aqui quanto a simples certeza de que *tudo tem sentido*. Suas inquietações sobre sua conduta em vida serão respondidas. Pode haver perspectivas diferentes, mas há uma perspectiva verdadeira, superior até mesmo aos deuses do cenário: a perspectiva das regras. Uma perspectiva sobre o que, segundo o sistema, *é* bom ou *é* mau.

Mais do que isso, você pode ter provas concretas de que algumas pessoas são objetivamente boas ou más. Se um personagem usa cura pelas mãos, é um paladino e precisa ser Leal e Bondoso. Se usa *aura profana*, é um conjurador divino Maligno. Existem pessoas em quem você pode confiar e outras que você tem permissão de odiar, "portos seguros" no meio de quaisquer outros questionamentos sobre suas relações ou sobre o caráter das pessoas a sua volta. Em *D&D*, a moralidade vem de fora e é absoluta e inquestionável, igual para todos.

De novo, *Call of Cthulhu* subverte isso. Não existe sistema de moralidade ou personalidade, mas existe uma maldade suprema: os Grandes Antigos. Além disso, existem muitas magias e artefatos que aproximam os personagens dessa maldade. Ou seja, objetivamente, não há nada que separe uma pessoa "normal" de alguém maligno. O personagem não sofre nenhuma penalidade ou restrição por ações em qualquer eixo moral ou ético. Tudo é incerto, todos podem fazer qualquer coisa a qualquer momento. A única resposta que o universo tem a oferecer sobre a bondade ou maldade de alguém é quando esse alguém comete a maldade suprema, entregando-se aos deuses-monstros. É um universo de incertezas. Se alguém que você odeia se tornar um cultista, isso pode ser até um alívio, pois só assim você terá alguma confirmação de que estava justificado em seu ódio.

Vampiro: a Máscara nos apresenta moralidade como Humanidade. Ou seja, ser bom é ser humano. Bem positivo para um RPG com fama de sombrio, não? Não só vampiros perdem Humanidade, mas também assassinos e outros que cometem atrocidades. Mas *V:aM* vai mais além, apresentando regras para Natureza e Comportamento. Quem você é e quem aparenta ser são descritos em pequenos parágrafos. Você ganha Força de Vontade por ser verdadeiro a sua Natureza. O que este RPG tem a nos dizer é claro: a única moralidade que existe é aquela que está dentro de nós, e ser verdadeiros a nós mesmos é recompensador. "Bondade" em *V:aM* é algo único para cada um. Não existe um grande juiz, cada indivíduo é celebrado como supremo para si mesmo.

Sua narrativa literária certamente terá algum tipo de moralidade inerente, mesmo que você não note. É útil decidir se essa moralidade será objetiva (ou seja, se existem juízes e respostas) ou subjetiva (ou seja, sempre haverá dúvida sobre o que é certo e o que é errado). Repare que isso independe de maniqueísmo: mesmo numa história em que os personagens tomem ações questionáveis, esses questionamentos podem ou não ter respostas.

Em geral, narrativas com deuses ou forças místicas apresentam moralidade objetiva. Em *Star Wars*, o Lado Sombrio é uma prova irrefutável de que você está sendo maligno. Os heróis podem cometer erros e maldades, mas há uma certeza de que *são* erros e maldades. A série de TV *Game of Thrones* também se aproxima muito de moralidade objetiva, por mais complexos e ambíguos que sejam seus personagens. A linhagem dos protagonistas é uma espécie de justificativa para seus atos. O fato de este ou aquele personagem pertencer à linhagem Targaryen (os governantes "por direito" de Westeros) coloca-o como superior aos demais pretendentes

Eu não sei se esses caras são vikings, mas eles parecem legais

Uma vampira usando camiseta de *Vampiro* é muito *Black Mirror*

ao Trono de Ferro. Os romances em que a série se baseia não enfatizam tanto esse "direito divino", mas a série nos oferece respostas. Existe algo "certo" a fazer, que é manter os Sete Reinos unidos sob um governante Targaryen. Pode-se argumentar que a série ainda defende que o Norte pertença aos Stark... Mais uma prova da moralidade objetiva subjacente: é "certo" que o Norte seja dos Stark, porque eles são Stark. Existe uma solução "correta" para a crise gerada com a morte do Rei Robert. Mesmo que essa solução nunca chegue, a série deixa claro que ela está lá.

Em contraste, *The Last Kingdom* (ou a série de romances *Crônicas Saxônicas*, em que a série se baseia) oferece poucas respostas. Os ingleses estão sendo invadidos, mas os vikings são pessoas muito mais legais (com exceções, é claro). Quem está certo? Quem já estava na Inglaterra antes, mesmo sendo intolerante e chato? Ou quem está invadindo o país? Nós sabemos o que efetivamente aconteceu na história, mas não há um parâmetro moral, não existem respostas. **Bernard Cornwell** é inglês, mas odeia o cristianismo, então é difícil precisar sua posição pessoal. A cada momento o protagonista Uhtred de Bebbanburg pode estar cometendo um erro ou tomando uma decisão acertada. Cabe a nós julgar.

Tornar o bem e o mal presentes e objetivos em seu mundo ficcional oferece uma segurança ao leitor, mas talvez você não queira isso. Pense bem: você quer oferecer respostas ou gerar perguntas? Quer segurança ou liberdade? Você realmente não torce para *nenhum* lado em sua história?

Papai, posso me aventurar?

Falando em moralidade objetiva, é impossível não falar de deuses. Quase todos os cenários de fantasia oferecem vários deuses. Mesmo outros gêneros de RPG incluem entidades todo-poderosas: o Conselho Jedi, o trono da Bavária de *Castelo Falkenstein*, o Imperador de *Warhammer 40K*... Resta saber se as entidades mais poderosas estão do lado dos personagens ou contra eles.

Mais uma vez, *Dungeons & Dragons* nos oferece uma perspectiva animadora: em última instância, as coisas mais poderosas do universo são bondosas. Assim, se tudo mais falhar, sempre haverá *algo* para nos socorrer. É claro, isso varia de cenário para cenário (e certamente não é o caso em *Ravenloft*...) mas em geral há um grande deus bondoso que é líder de seu panteão ou, no máximo, divide a liderança com um rival. *Tormenta RPG* vai mais além, colocando o ordeiro Deus da Força liderando o Panteão ao lado do Deus do Caos. Tauron pode ser inclemente, mas um de seus principais papéis é proteger os mais fracos. Nimb pode ser imprevisível, mas também é brincalhão. Dizer *"Que Nimb role bons dados para você"* é o mesmo que dizer *"que você tenha boa sorte"*, não *"que um demônio horrível o proteja"*.

Saindo dos cenários específicos e focando nas regras, em geral *D&D* coloca as criaturas mais poderosas como bondosas. Existem dragões vermelhos, mas os dragões dourados são ainda mais poderosos. Existem demônios, mas também existem anjos. Apenas o Tarrasque não tem uma contraparte bondosa. Tudo isso significa que, pelas leis do próprio universo, os protagonistas nunca estão sozinhos. Sempre existe uma instância superior, alguém para salvá-los, uma rede de segurança. Há uma confiança inerente nas autoridades: podemos ter inimigos, mas nossos patronos são ainda mais poderosos e objetivamente bons.

Enquanto *Ravenloft* vira isso de cabeça para baixo com seus Lordes malignos, *Tormenta* apresenta pelo menos uma ameaça que nem os deuses podem vencer: a própria Tormenta. São alguns dos poucos casos de crias de *D&D* que colocam os personagens, em última análise, em risco real.

É claro que *Call of Cthulhu* é o exato inverso do paternalismo de *D&D*. Em *CoC*, os únicos deuses que existem são malignos, não há nenhuma força capaz de salvar os personagens. Os protagonistas estão sozinhos. Repare que, enquanto a literatura de H.P. Lovecraft colocava muita fé em instituições (os protagonistas costumavam ser homens ricos ou de vida confortável que enlouqueciam apenas ao sair do seio da "vida de bem"), o RPG não oferece nenhum conforto. Talvez sinal da mudança de mentalidade dos anos 1920 para os 1980. Mesmo a Universidade Miskatonic é apenas fonte de conhecimento, não proteção contra a loucura. *CoC* deixa os personagens serem independentes. Não há uma base segura aonde voltar, não há um "pai" que vai consertar tudo no final. A aventura *Raid on Innsmouth* é uma das poucas exceções: seguindo a perspectiva de Lovecraft, ela confia que o exército e o FBI sejam capazes de desbaratar uma cidade de cultistas. Talvez por isso seja tão famosa — é reconfortante.

Nesse quesito, *Vampiro: a Máscara* não é um meio termo, mas talvez uma expressão de falta de segurança ainda maior que *CoC*. Os vampiros mais poderosos têm pouca Humanidade. Os Príncipes e figurões da cidade vivem metidos em intrigas, e os neófitos são seus peões. Durante muito tempo pareceu que a Camarilla, instituição que englobava todos os vampiros "civilizados", era uma espécie de entidade protetora. De fato, muitos narradores criavam aventuras do tipo "o Príncipe contrata todos vocês para um servicinho em nome da Camarilla" — colocando uma grande rede de segurança sob os personagens. Mas, no fim, a Camarilla não foi capaz de proteger os vampiros neófitos nas Noites Finais. Você até *pode* considerar que existem forças poderosas do bem em *V:aM*, mas elas são falhas, na melhor das hipóteses.

Isso levanta a questão: em sua obra, a autoridade deve ser questionada ou obedecida? A história que você está contando é subordinada a uma narrativa maior, ou tudo será decidido aqui mesmo? Os personagens assumem o papel de crianças ou adultos?

Inserir entidades todo-poderosas que protegem os protagonistas pode tirar um pouco de emoção. Afinal, a capacidade de falha dos heróis sempre será limitada. Sua autonomia também será menor, pois de uma forma ou de outra precisarão obedecer a alguém. A importância de seus feitos também pode ser diminuída — se há um deus bondoso governando tudo, as ações de um grupo de heróis mortais perde certo peso. Por último, você precisará arranjar alguma desculpa para que a entidade bondosa não resolva tudo. Por que Gandalf não chamou as Águias desde o começo? Por que o Conselho Jedi permitiu que um garoto cheio de medo fosse treinado? Por que os deuses não acabam com a Tormenta? *Existem* boas respostas para tudo isso, mas os autores precisaram pensar nelas.

Por outro lado, a falta de instituições ou entidades protetoras pode gerar um cinismo excessivo. Muitos leitores gostam da sensação de estar numa família quando acompanham os personagens de um livro. Um universo em que nada nos protege, que no fundo não se importa com nossa existência, pode ser um lugar frio demais para criar esse sentimento. Muitos gostam de saber que o Deus da Justiça está olhando. O heroísmo de um protagonista que luta sozinho contra tudo e contra todos pode gerar uma grande conexão com o leitor... Mas também pode gerar desesperança.

Que sensação você quer passar ao leitor? Companheirismo seguro ou independência feroz? Mais do que isso: você se sente confortável escrevendo sobre um universo hostil? Sente-se realmente livre criando heróis que sempre são vigiados? De novo, o público *vai* receber uma sensação, então é melhor que você tenha controle sobre ela.

Cenas do próximo capítulo

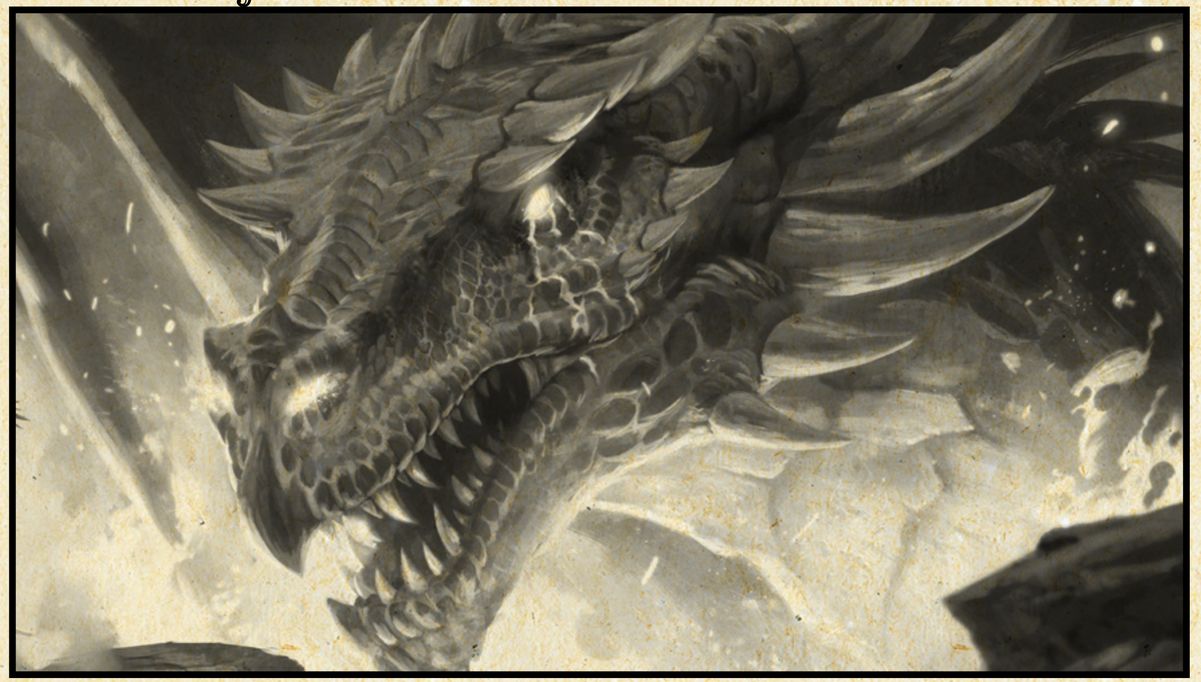
Chegamos ao fim da primeira parte desta análise sobre como RPG é legal pra caramba e nos ensinou muito sobre narrativa. Mês que vem, vamos falar sobre *quem* são os protagonistas de nossos RPGs-exemplos, e como podemos aplicar isso a nossas histórias — além de vários outros temas.

Até lá!

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

EXECUÇÃO MISTERIOSA NO SCKHARAL



Identidade da vítima da cerimônia agita todo o Reinado

Realizado anualmente em Ghallistryx, o Sckharal é um festival que acontece em Sckharshantallas. Nessa época, por uma semana as ruas são tomadas por dançarinos, músicos, dragões alegóricos e muito mais, em honra a Sckhar. O povo bebe, ri e comemora, mas sempre em meio a um clima de tensão crescente devido ao sanguinário desfecho das festividades.

Costumeiramente, após o Sckharal, há um dia dedicado a execução de criminosos sentenciados no decorrer do ano. Também são condenados dragões capturados pela Lança, a tropa de caçadores de elite que serve ao dragão-rei vermelho. Essas execuções sempre são amplamente divulgadas, utilizadas como uma demonstração de força e do rigor da lei. Porém, mesmo faltando poucas semanas para o evento, os preparativos permanecem envoltos no mais completo mistério.

Rumores dizem que alguma importante figura política do Reinado irá arder na fogueira, e para evitar a interferência de aventureiros, a identidade do condenado seria mantida em segredo até o último segundo. Outros especulam se tratar de um dragão que conquistou especial desafeto do regente e que será executado pessoalmente por ele.

Seja qual for a verdade, as histórias estão ganhando as ruas e agitando os aventureiros da região norte do continente.

Nova rainha do crime?

Depois de mais de uma década de domínio do tráfico de achbuld pela guilda conhecida como a Rosa de Ahlen, um novo grupo de criminosos cravou sua adaga em Midron, uma das mais problemáticas cidades do reino. Ainda que nenhum nome tenha sido escolhido pelos membros, os viciados os chamam de Vultos Vermelhos.

A milícia sugere que tal apelido se deve a cor das vestes que supostamente usadas como indumentária e símbolo. Porém, é mais provável que a alcunha se deva a líder do grupo, uma mulher misteriosa que atenderia pelo pseudônimo de Rainha de Sangue. Uma feiticeira que vaga completamente vestida de vermelho pelo submundo de Ahlen e que teria ligações com a tradicional família Schwolld.

O achbuld é uma erva alucinógena extremamente viciante, que faz o usuário esquecer a realidade e mergulhar em um mundo de sonho, vivendo uma ilusão passageira de perfeição. Por esses e outros efeitos, é proibida tanto tanto no Reinado e no Império quanto na Liga Independente.

Infelizmente, o tráfico movimenta uma soma volumosa de dinheiro e tamanha fortuna fez da Rosa de Ahlen uma das mais perigosas e poderosas organizações criminosas de Arton. O aumento da tensão preocupa muito a milícia que teme pelos efeitos terríveis que uma guerra entre guildas possa causar.

Luck realiza seus sonhos

"Tem alguém com quem você não fala há muito tempo e gostaria de fazer as pazes? Tem uma boa história e precisa de uma reforma na sua fazenda ou de uma casa nova? Você ou alguém que você conhece tem talento para empreender e quer um empurrãozinho para turbinar o seu negócio? Encontrar a pessoa amada mesmo depois de morta? Luck tem a solução para todos os seus problemas. Tudo que você precisa fazer é assinar um pergaminho!"

Nos últimos meses, essa mensagem tem se repetido à exaustão em várias localidades do Reinado, sempre com o mesmo enunciado, sempre com o mesmo estilo de manuscrito.

Aparentemente, um benfeitor estaria distribuindo favores para quem quer que precise sem pedir nada em troca, exceto assinar alguns pergaminhos para comprovar a realização do favor. Por mais estranho que possa parecer, há relatos de que após a assinatura, os tais favores concedidos realmente se realizam, apesar de que coisas estranhas possam acontecer com os beneficiados.

As autoridades, é claro, não vêem a prático com bons olhos. O consenso é que se trata de algum tipo de gole estranho, embora não exista confirmação de nada.

E você, está precisando de um favor?

Mais dois tomos lançados pelo Fórum

Baseada em uma forma de tribunal existente no Império de Tauron (também conhecida como "Foro"), o Fórum é uma guilda formada por estudiosos acadêmicos, aventureiros e outros interessados em discutir sobre conhecimentos gerais do mundo e além! Outrora responsáveis pela eleição das 7 Maravilhas de Arton e de um compilado geral sobre a formação da Aliança Negra, agora o Fórum retorna com dois novos trabalhos.

Em seu mais novo projeto, os membros elaboraram uma análise detalhada sobre dezenas das raças encontradas no continente e nos planos. Para ter acesso ao tomo, é necessário empreender uma longa e complicada jornada até o coração de Tapista, na região norte do continente (ou clicar **aqui!**)

Há também um estudo sobre as várias profissões que compõem a ocupação de "aventureiro", desde o mais simples guerreiro até o malfadado bruxo, passando pelas principais ordens monásticas, arcanas, militares e afins. Excelente para quem quer entender mais sobre o seu próprio ofício ou conhecer melhor as habilidades dos seus adversários. O raríssimo tomo é guardado por inúmeros membros do Fórum, que estão dispostos a lutar para impedir que caia em mãos erradas (o que não inclui as suas, basta clicar **aqui** para acessar.

O Fórum é uma sociedade aberta para todas as pessoas de bem! Caso tenha interesse em colaborar, discutir ou conhecer novos aventureiros, basta **se cadastrar e se divertir!**

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

DESCOMPLICANDO

SIMPLIFICAR PODE SER UM DOS CAMINHOS PARA EVOLUIR

A Caverna do Saber é a coluna de regras da *Dragão Brasil*. Por isso, o que vamos fazer nesta edição pode soar estranho: vamos discutir como ter *menos* regras no jogo!

Nem tão estranho, na verdade. Conhecer as regras também envolve saber que, às vezes, *não* usá-las pode deixar o jogo melhor. Ora, assim como um gol no futebol é mais emocionante que uma cesta no basquete, num jogo com menos regras, cada uma tem mais peso e mais emoção.

Para deixar claro, não estou falando de não usar uma regra em determinada cena, mas sim de simplificar o sistema, cortando mecânicas desnecessárias. Isso traz diversos benefícios. O mais evidente, claro, é deixar o jogo mais rápido. Um combate que num sistema pesado pode levar uma ou duas horas para ser resolvido (ou mais!) pode levar apenas 20 ou 30 minutos num sistema enxuto.

O sistema que irei analisar aqui é *Tormenta RPG*, mas a leitura é válida mesmo que você curta outros jogos. Pegando a estrutura da minha análise e algumas das ideias, você pode fazer o mesmo com seu sistema preferido.

Mas não é só questão de tempo de jogo: quando a ficha de seu personagem tem doze páginas de habilidades especiais e combos malucos, pode faltar espaço no seu cérebro para coisas como história e personalidade. Não, as regras não são "inimigas" da interpretação — isso é um conceito simplório que já desmenti em números anteriores desta coluna. Mas ter *muitas* regras pode, sim, ser distrativo para o jogo.

A ideia, então, é transformar *Tormenta RPG* em 3D&T? Ou, de forma ainda mais radical, num jogo narrativista? Não. Jogos narrativistas podem ser interessantes em alguns contextos, mas não apresentam a mesma experiência de um jogo mecanicista (os RPGs tradicionais, para quem não conhece os termos), em que a história pode ser moldada pelos jogadores, mas apenas se eles conseguirem vencer seus desafios. Que, bem, é como a vida real funciona... Já 3D&T, embora seja um jogo mecanicista como *Tormenta RPG*, usa uma lógica básica diferente, pautada em efeitos, não em fontes. Em 3D&T, não importa se você tem um estilingue ou uma bazuca giratória laser; seu dano é definido pela sua característica, e o resto é descrição. Em *Tormenta*, as fontes importam — ter um estilingue *é* diferente de ter uma bazuca (especialmente se ela for giratória e laser). Nenhuma lógica é necessariamente melhor que a outra, e há jogos maravilhosos dos dois lados desse campo.

Não, não vamos mudar a estrutura básica de *Tormenta*. O que vamos fazer é bem mais simples: analisar cada mecânica, cortar os excessos e otimizar o sistema. Em cada mecânica, vamos oferecer opções para campanhas mais poderosas/heroicas ou mais fracas/realistas.

Criação de personagem

Começamos pelo início, pela criação de personagem. Em *Tormenta RPG*, este processo possui nove etapas: habilidades básicas, raça, classe, perícias, talentos, equipamento, tendência, magias e cálculos finais. Vamos analisar e simplificar cada um desses passos.

Habilidades básicas

Sem mudanças. Role 4d6, descarte o menor resultado e some os outros três. Repita até obter seis valores e distribua-os entre as seis habilidades básicas.

Se não quiser rolar, você pode comprar seus valores. Você possui 20 pontos. O custo de cada valor segue em parênteses: 8 (–2), 9 (–1) 10 (0), 11 (1), 12 (2), 13 (3), 14 (4), 15 (6), 16 (8), 17 (11), 18 (14).

Opção: na variante com pontos é possível ter personagens mais poderosos (25 pontos) ou mais fracos (15 pontos).

Raças

Aqui temos nossa primeira grande mudança. Em vez de vários modificadores e habilidades, cada raça possui apenas *um* modificador e *uma* habilidade, para simplificar a ficha do personagem. Isso pode parecer pouco (e é mesmo — esta é a ideia), mas como cada habilidade é bastante representativa, é suficiente para diferenciar uma raça da outra.

A seguir estão 14 raças seguindo está lógica.

Modificadores de habilidades das raças

Qualquer: humano, lefou.

Força: minotauro, meio-orc.

Destreza: goblin, halfling.

Constituição: anão, trog.

Inteligência: elfo, sulfure.

Sabedoria: aggelus, meio-dríade.

Carisma: medusa, qareen.

CAVERNA DO SABER

Já vi isso em algum lugar

Momento da verdade: a Caverna do Saber não foi inaugurada na *Dragão Brasil*!

Antes de estrear na revista, minha coluna existia no site da Jambô. Quando ela veio para a Dragão, parou de ser publicada no site... Mas as primeiras colunas ainda estão lá. Numa delas, ofereci regras alternativas para diminuir o poder de personagens em *Tormenta RPG*. Algumas das ideias usadas naquela coluna foram reaproveitadas aqui. A diferença é que aqui serei mais profundo... E irei enfim terminar a série, que nunca foi terminada no site justamente por causa da migração para a revista.

Aggelus

Seres extraplanares bondosos, também conhecidos como anjos, muitas vezes apaixonam-se por mortais — ou são capturados por estes — e produzem descendentes, transmitindo sua herança divina. Em outros casos, o nascimento de um Filho dos Anjos é provocado pela intervenção direta de uma divindade; este ser especial seria um enviado santo, destinado a lutar pelo bem e cumprir um grande destino. Seja como for, estas criaturas são chamadas de aggelus.

Modificador de Habilidade: Sabedoria +2.

Halo Divino: uma vez por dia, como uma ação livre, você conjura um halo de luz sobre você ou um aliado em alcance curto. O halo fornece +2 em classe de armadura e testes de resistência e dura até o alvo ser atingido por um ataque ou falhar num teste de resistência (ou até o fim da cena).

Anão

Povo recluso e próximo das montanhas e rochas, os anões habitam o reino subterrâneo de Doherimm, onde escavam ouro, prata e todo tipo de gemas. São gente simples: gostam de esculpir a rocha, trabalhar o metal e entalhar joias — além de uma boa briga e uma cerveja bem tirada! Entre os povos civilizados, não há criatura mais resistente ou difícil de matar que um anão.

Modificador de Habilidade: Constituição +2.

Duro como Pedra: uma vez por dia, como uma reação, você pode reduzir à metade um dano recém sofrido.

Elfo

Esta raça antiga e mágica foi uma das primeiras criadas pelos deuses. São graciosos e sagazes, mas também excessivamente orgulhosos — sempre acreditaram ser melhores que os outros povos, nunca aceitando alianças. Essa arrogância custou-lhes caro quando sua nação foi arrasada por seus inimigos, os goblinoides.

Modificador de Habilidade: Inteligência +2.

Graça Élfica: uma vez por dia, pode realizar uma ação padrão ou de movimento extra durante seu turno.

Goblin

Estes pequenos humanoides são bastante temidos em regiões selvagens, onde espreitam em grandes bandos e atacam humanos. Suas legiões também enchem as fileiras da Aliança Negra dos Goblinoides. No entanto, muitas partes do Reinado os aceitam como cidadãos legítimos — ainda que com desconfiança.

Modificador de Habilidade: Destreza +2.

Sorrateiro: uma vez por dia, pode gastar uma ação de movimento para andar o dobro do seu deslocamento, ignorando qualquer obstáculo que possa ser ultrapassado por um teste de Acrobacia ou Atletismo (por exemplo, pode escalar uma parede ou passar pelo meio das pernas de um guarda, mas não entrar numa sala hermeticamente fechada).

Tamanho Pequeno.

Halfling

Se existe um povo amante do conforto, são os halflings. Tão pequenos em ambição quanto no tamanho, só precisam de boa comida, roupas macias e tocas aconchegantes, onde repousam com família e amigos. São um povo tímido — para gente tão pequena, tudo parece mais ameaçador —, mas mesmo assim amistoso e hospitaleiro.

Modificador de Habilidade: Destreza +2.

Sortudo: uma vez por dia, como uma reação, pode rolar novamente um teste recém realizado. Você fica com o melhor resultado entre os dois rolados.

Tamanho Pequeno.

Humano

Com sua inesgotável energia, determinação e ambição, os humanos reinam absolutos em Arton. Variantes em tudo que é possível, eles abraçam todas as devoções, bandeiras e causas — podem tornar-se os mais virtuosos heróis, ou mais cruéis vilões.

Modificador de Habilidade: +2 em uma habilidade à sua escolha.

Herói Nato: quando você usa um ponto de ação para adicionar um dado a um teste, rola dois dados e usa o melhor resultado.

Lefou

A mácula da Tormenta sobre Arton tem sido cada vez maior. Não apenas cresce o número de áreas infestadas, mas também a influência do povo da Tormenta — os estranhos lefeu — além de suas fronteiras. Talvez a face mais assustadora dessa influência seja o surgimento dos lefou, os meio-demônios da Tormenta.

Modificador de Habilidade: +2 em uma habilidade qualquer, exceto Carisma.

Aura de Insanidade: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode fazer uma criatura em alcance curto se perder na insanidade da Tormenta. A vítima fica automaticamente pasma por uma rodada (não pode realizar ações). Uma mesma criatura não pode ser afetada por esta habilidade mais de uma vez por cena.

Medusa

As medusas são uma raça mágica de mulheres de aparência extremamente bela e sensual, com serpentes no lugar de cabelo. Quase sempre malignas, colecionam as estátuas de suas vítimas em jardins de criaturas petrificadas.

Modificador de Habilidade: Carisma +2.

Olhar Atordoante: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode atordoar uma criatura em alcance curto. A vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + metade do nível + mod. Car da medusa). Se falhar, fica atordoada (não pode agir e sofre uma penalidade de –4 na CA) por uma rodada.

Meio-Dríade

Meio-dríades são filhos de mães dríades (não existem dríades machos) com pais humanoides (tipicamente humanos, elfos, meio-elfos ou qareen). A gravidez ocorre na grande árvore que é o corpo real da dríade: em seu tronco forma-se um tipo de útero translúcido, onde o bebê se desenvolve flutuando em seiva.

Modificador de Habilidade: Sabedoria +2.

Armadura de Cortiça: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode fazer sua pele se tornar casca de árvore, recebendo um bônus de +2 na CA até o fim da cena.

Meio-Orc

Mestiços de um orc com humano, meio-orcs quase sempre são fruto de violência. Quando não são abandonados ainda bebês, são tratados como párias durante toda infância. Seja pela criação dura, seja pelo sangue monstruoso que corre em suas veias, quase sempre se tornam adultos violentos e cruéis.

Modificador de Habilidade: Força +2.

Cruel: uma vez por dia, como uma reação, você pode rolar novamente um ataque recém realizado.

Minotauro

Eles são o povo de Tauron, o Deus da Força e autoproclamado líder do Panteão. São uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. Acreditam que seu papel no mundo é proteger e governar os mais fracos.

Modificador de Habilidade: Força +2.

Chifrada: uma vez por dia você pode atacar com seus chifres. Use esta habilidade como uma ação livre após acertar um ataque corpo-a-corpo. O dano do ataque aumenta em 2d6 + mod. For (o que significa que, na prática, você soma duas vezes o modificador de Força).

Qareen

Também conhecidos como meio-gênios, os qareen são descendentes de humanos e seres mágicos — não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros. Os qareen proliferam neste mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia.

Modificador de Habilidade: Carisma +2.

Pequenos Desejos: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode lançar uma magia que conheça sem gastar pontos de magia, desde que alguém tenha pedido isso para você nessa rodada ou na rodada anterior. Se sua classe inicial não fornece magias, você aprende uma magia de 1° nível à sua escolha que pode lançar apenas com esta habilidade.

Sulfure

Diabos e demônios visitam o Plano Material com objetivos variados — desfrutar dos prazeres terrenos, corromper almas mortais ou cumprir missões em nome de seus lordes. Muitos têm a habilidade de assumir formas humanas, facilitando seu disfarce como nativos. Outros, assim como os anjos, podem ter sido conjurados e capturados como escravos. De qualquer forma, romances entre mortais e abissais podem produzir descendência. Essa prole é chamada sulfure.

Modificador de Habilidade: Inteligência +2.

Maldição Infernal: uma vez por dia, como uma reação, você pode forçar uma criatura em alcance curto a rolar novamente um teste recém realizado. A nova rolagem sofre uma penalidade de –2, e o alvo desta habilidade fica com o pior resultado entre os dois rolados.

Trog

Trogloditas, ou trogs, são uma raça de ferozes homens-lagarto. Foram criados por Tenebra, mesma divindade responsável pela concepção dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas noturnas ou subterrâneas.

Modificador de Habilidade: Inteligência +2.

Mau cheiro: uma vez por dia, com uma ação livre, um trog pode expelir uma secreção oleosa de odor nauseante. Todos os humanoides em alcance curto ficam enjoadas (podem realizar apenas uma ação padrão ou de movimento, não ambas, em seu turno) por uma rodada. Uma mesma criatura não pode ser afetada por esta habilidade mais de uma vez por cena.

Senti falta de...

Talvez você estranhe a falta de algumas habilidades clássicas, como a familiaridade dos anões com pedras ou a proficiência de elfos com espadas e arcos. Isso é solucionado com talentos raciais, que permitem que um personagem possua essas habilidades. Elas não estão presentes para todos os personagens por dois motivos: o primeiro, já dito, é deixar as fichas mais simples. O segundo é que muitas dessas habilidades acabavam tendo mais efeito na interpretação do que nas mecânicas. Seja sincero: qual foi a última vez que você usou o bônus que um anão recebe em testes relacionados a pedras? Claro, se você realmente acha que a falta dessas habilidades descaracteriza as raças, simplesmente forneça talentos raciais bônus para os jogadores, e deixe que eles comprem essas habilidades (veja opção, abaixo).

Opção: para personagens mais poderosos, duplique os modificadores raciais (humanos e lefou recebem +2 em duas habilidades, em vez de +4 numa) e/ou forneça um talento racial bônus, à escolha do jogador.

GUILHERME DEI SVALDI

A Profecia de Bolt

um conto de Jim Anotsu
arte de Alex Mamedes

"Hoje eu vou transformá-los em HOMENS DE VERDADE, todos vocês... Hmm, exceto o Rolf aqui, ele não tem muito conserto", falou Pança Horrível, nosso professor de Barbaridades Bárbaras. "Vou transformá-los em GUERREIROS! "

Os gritos de apoio vieram em seguida. Barulhentos, volumosos e incoerentes — tudo que uma reunião de bárbaros costuma ser. A única coisa que não combinava ali era eu, Rolf Krug VI, o mais magricela, macilento e fraco na Vila do Javali Corcunda e, de quebra, filho do Chefe. Era como colocar uma formiga para aprender a matar com lobos e dragões.

Respirei fundo. Estávamos numa clareira no meio da floresta, o sol do meio dia cortava a copa dos eucaliptos e nos encontrava sentados em um círculo. A clareira era quente, mas ninguém se arriscava a reclamar.

Vinte e quatro adolescentes estavam ali, todos entre os 14 e 16 anos de idade. Eram os jovens que, assim como eu, haviam feito seu Teste de Maioridade e poderiam começar as aulas de Barbaridades Bárbaras Nível Um.

"Pança Horrível...", disse uma voz ao meu lado. "Acho que você confundiu uma coisa. Não dá pra me transformar num homem de verdade. Eu sou uma menina".

Pança Horrível, uma figura de quase dois metros de altura, bigodes ruivos trançados e uma careca brilhante, alisou a barriga que justificava seu nome e pigarreou .

"Isso é apenas um detalhe, Brynhild, apenas um detalhe", o homem respondeu com um aceno de mão. Era a primeira vez que tinha garotas em sua turma de Barbaridades. As meninas da tribo aprendiam a lutar com a velha Amarachi, mas ela morreu engasgada e Pança Horrível assumiu todas as responsabilidades. "A verdade é que eu não me IMPORTO se você é homem ou mulher, o importante é que consiga enfiar o machado no bucho do inimigo e faça SANGUE JORRAR".

Mais aplausos e gritos.

Eu estava sentado ao lado de Bryn quando ela falou aquilo. A garota me deu uma cotovelada nas costelas e sorriu cheia de empolgação, animada com a perspectiva de usar violência num futuro próximo. Eu e ela éramos amigos desde criança, e ela era a responsável por eu ter passado dos seis anos de idade com todos os membros no lugar certo.

"Isso é tão empolgante, Rolf", disse ela. "Amarachi não me deixava usar espadas de verdade nas aulas dela. Eu finalmente vou aprender coisas úteis".

Revirei os olhos.

"Você sabe que apenas metade dos inscritos terminam o curso vivos, não é?", respondi sentindo o nervosismo subir. "Você me conhece desde criança, Bryn, você realmente acha que serei um dos sobreviventes? "

"Não se preocupe, Rolf, eu te protejo", disse ela. "Fiz isso a minha vida inteira mesmo".

Bryn sorriu. Era uma menina alta e magra, com cabelos pretos tão encaracolados que pareciam um ninho. Sua pele era da cor de chocolate com leite e tinha olhos verdes enormes que brilhavam. Ela estava com as calças sempre sujas nos joelhos, rasgos na camisa roxa e, agora, com uma espada velha na cintura. Brynhild Dentes Afiados era minha única amiga, e estava sempre comigo durante as encrencas. Ela era a melhor lutadora entre as pessoas da nossa idade e meu pai dizia que ela tinha o espírito de uma verdadeira guerreira da tribo.

Nesse momento Pança Horrível caminhou até o centro do círculo e tirou um pergaminho do bolso. O papel estava sujo e cheio de marcas de vinho.

"A primeira tarefa começa agora", disse o professor. "Quero que encontrem Ronco Frouxo, o mago. Ele prometeu fornecer uma profecia para a dupla que encontrá-lo primeiro. Uma profecia é o primeiro passo na vida de um herói bem-sucedido, especialmente se você for o Escolhido da Profecia. Isso conta muito" Pança Horrível continuou. "Lembrem-se dos mandamentos da vila: NUNCA matar um membro da tribo, mesmo que seja um fracote. NUNCA machucar um curandeiro. E NUNCA maldizer uma profecia! " Ele agitou os braços antes de prosseguir: "Agora, formem duplas e peguem a primeira pista aqui comigo", então, lembrando-se de uma coisa importante, acrescentou: "Ah, se alguém ver o dragão Bàsteine pelo caminho, abandone os equipamentos antes de ser comido, outra pessoa pode usar depois".

Eu e Bryn entramos na fila com os outros alunos que se empurravam e se xingavam. Meu pensamento ainda estava vagando quando um tapa encontrou a minha orelha. Olhei para trás em tempo de ver um garoto alto e musculoso rindo de mim ao lado de seus dois amigos igualmente altos e musculosos — nenhum deles era mais inteligente que cocô de vaca.

"Espero que esteja pronto para morrer, cabeção", disse Ivar, o líder de cabelos dourados e um dente lascado na frente. "Você não vai durar um segundo lá fora. Conta pra gente como é ser um fracote, Rolf? ".

Forcei um sorriso.

"Ainda é melhor do que ser um idiota", respondi. "Porque eu sei que posso ganhar força física, mas curar burrice é impossível".

Ivar me deu um empurrão forte o suficiente para me fazer cair em cima de uma garota na minha frente, várias reclamações surgiram imediatamente. Então, Ivar segurou a gola da minha camisa e colocou seu rosto bem perto do meu, o bafo de gato morto arrombando as minhas narinas.

"Eu vou quebrar a sua cara", ele sussurrou. "Quando a gente estiver no meio do mato e ninguém puder te proteger, eu vou quebrar cada osso do seu corpo, imbecil. Ninguém insulta Ivar Todo-Osso e sai vivo, nem mesmo o filhinho do chefe".

Ele me soltou e voltou para a fila. Eu vi que Pança Horrível e os outros haviam assistido aquela discussão, mas ninguém se moveu. Um encontro bárbaro com empurrões e ameaças era esperado, ou melhor, incentivado, porque qualquer demonstração de agressividade significava que bons guerreiros estavam em formação. Eu sempre acreditei que um bom líder precisava de algo além de força e crueldade, mas se eu falasse algo do tipo, era possível que pintassem a minha mão de vermelho — ou coisa pior. Ao contrário das pessoas na Vila do Javali Corcunda, eu nunca seria capaz de matar ou machucar outra pessoa — o que o resto do povo faria sem pensar duas vezes, até mesmo a minha amiga Bryn.

"Você não deveria cair nas provocações do Ivar", disse Bryn. "Ele faz isso porque sabe que você vai responder".

"E o que você queria que eu fizesse? ", respondi. "Que ficasse calado? "

Ela deu de ombros.

"Para salvar a sua vida? ", estava na nossa vez de pegar a pista. "Acho válido..."

Quando ficamos diante de Pança Horrível, ele estava com a cara escorrendo suor, pequenas lagoas haviam se formado na sua careca, nas rugas da face e o cheiro não era melhor do que a aparência.

Ele me avaliou e encarou Bryn em seguida, seu rosto estava sério e rígido como pedra. Ele colocou a mão no ombro de Bryn e falou cheio de seriedade:

"Brynhild, minha cara", foi dizendo, "você é uma moça promissora. Tem certeza de que não quer outra pessoa como dupla? ". Ele olhou ansioso para os alunos que estavam atrás de nós. "O jovem Ivar é um ótimo rapaz, forte, com sustância" o sorriso de Pança Horrível não podia ser medido. "Ou a pequena Frida, não se deixe enganar, ela segura o machado com a força de dez homens, uma diabinha".

Bryn sorriu com o canto da boca, o tipo de expressão que ela usava para mostrar que não se preocupava com nada.

"Pode deixar", a garota respondeu. "Rolf vai servir".

Pensei em falar alguma coisa, mas decidi ficar quieto e sair dali o mais rápido possível. Pança Horrível nos deu um pedaço de pergaminho e nos empurrou para fora da fila.

Eu e Bryn nos encostamos em um pé de eucalipto, longe dos outros.

"E aí, o que tá dizendo? ", perguntou Bryn.

"Espera", respondi.

Abri o rolinho e tentei decifrar os garranchos do nosso professor de Barbaridades. Não era uma missão fácil.

ELE TÁ NU MEIU DU MATU
DISSU OCÊ NUM ÇABIA

Fiquei boquiaberto e incapaz de compreender o que deveria fazer com aquela "revelação".

Como Pança Horrível esperava que a gente encontrasse alguém com uma pista tão absurdamente, incrivelmente, inenarravelmente ridícula como aquela. Se os erros ortográficos não eram o suficiente para me matar, a falta de qualquer detalhe útil faria o serviço. Tudo ficava "nu meiu du matu" por ali. Pelo amor de Drum!

"É a coisa mais idiota que já vi", falei em estado de choque. "Não vamos encontrar o mago com uma pista dessas".

Bryn usou a mão direita para proteger seu rosto do sol. Ela não parecia tão incomodada quanto eu.

"Bem, pelo menos a gente sabe que ele não está dentro de uma casa", disse a garota. "Vamos fazer o que fomos ensinados, rastrear. Procuramos algum sinal na floresta e seguimos daí "

Cocei a cabeça, tentando decidir onde começaríamos a busca. Por um momento eu me senti feliz em ser útil. Rastrear era uma das poucas coisas que eu fazia direito, já que havia lido vários livros sobre botânica, animais selvagens e assuntos relacionados — não havia uma flor, galho ou moita que eu não conhecesse por causa dos meus estudos.

Esperamos o resto da turma sair, então pegamos o caminho que quase ninguém escolheu — o sul, na direção do Bosque dos Cento e Um Acres. Fomos com passos rápidos, atravessando a mata e deixando a vila para trás. A floresta era quieta, o único som presente era de animais se esgueirando por entre árvores e folhas secas no chão. Lagartos, micos, cobras e araras. Eu podia ouvir o canto de tico-ticos, sabiás, papa-capins e pica-paus, também escutava os passos apressados de cervos e veados, assim como cães selvagens e javalis.

"Aqui é um lugar tão bom quanto qualquer outro para caçarmos o velho", falei. "Não é como se profecias fizessem diferença, é tudo bobagem".

Bryn me encarou com estranheza.

"Eu não entendo até hoje como você pode dizer uma heresia dessas. O seu pai te executaria se te escutasse falando isso. ", ela indagou. "As profecias são as palavras dos deuses, Rolf. A tribo e as profecias são as únicas coisas que levo à sério... O resto não faz muita diferença.".

Sacudi a cabeça de um lado para o outro. Não havia uma gota de crença em mim, afinal, profecias eram feitas por pessoas loucas que viviam escondidas em florestas e achavam que qualquer risco no chão era um sinal divino. Qualquer pessoa poderia fazer uma profecia se estivesse

bêbada o bastante ou procurando um sinal na borra de chá ou nos ossos de um corvo morto. Eu sabia que Bryn acreditava em tudo isso e que o único motivo de ela não me reportar para os adultos era o fato de eu ser seu amigo, mas, de vez em quando eu gostaria de fazê-la enxergar aquilo que eu via: Que o mundo já tinha mágica o bastante sem delírios de charlatões.

"Eu nunca vi uma profecia que funcionasse", respondi. "Se Ronco Frouxo diz que uma desgraça vai cair sobre a vila, e alguém morre no dia seguinte, todo mundo acha que é a tal desgraça anunciada por ele", continuei a falar enquanto procurava sinais no chão. "Todas as profecias são genéricas de propósito, porque aí você enxerga o que quiser enxergar nela. Ou se esforça tanto que ela acaba acontecendo".

"Acho que é melhor você ficar calado, Rolf. Eu sou sua amiga, mas até eu tenho um limite para abobrinhas", Bryn respondeu bruscamente, da maneira que qualquer outra pessoa da vila responderia. "Que tal a gente usar o momento para meditarmos em silêncio? "

Bryn passou dois dedos sobre a testa, o gesto contra mau-olhado. Foi aí que optei por não desenvolver minha teoria. O sistema educacional na Vila do Javali Corcunda era baseado em visões, histórias, lendas e mensagens de antepassados mortos. A maior parte da população nunca havia saído das nossas fronteiras e acreditava em tudo que havia sido passado de pai para filho ao redor da fogueira. Fiquei imaginando se eu teria sido um bárbaro melhor se não tivesse devorado os livros que chegaram na vila como espólios de uma invasão — os únicos 50 livros do lugar. Os livros com informações sobre o mundo além da minha porta.

Suspirei alto e continuei a dar meus passos. Já estávamos caminhando há uma hora quando a voz da minha amiga cortou o silêncio.

"Achei uma coisa", disse Bryn, apontando para uma pegada. "É de um homem adulto".

Eu me ajoelhei ao lado dela e analisei a marca na terra fofa. Bryn estava certa: Um homem adulto havia passado por ali, estava carregando peso e se movia devagar, indo para o Bosque dos Cento e Um Acres. Coloquei o dedo em cima da marca e concluí que o homem devia estar perto, já que a pegada era fresca. Eu gostava de rastrear porque podia ver as pistas concretas estendidas diante de mim. Os galhos quebrados, cheiros, arranhões, a profundidade de uma pegada, o sentido delas e até mesmo restos de comida.

"Ele veio por aqui", falei.

"Você acha que está indo para as Cavernas? ", Bryn perguntou com os olhos semicerrados. "Ninguém vai lá há anos".

Dei de ombros.

"Parece um bom lugar para um mago se esconder", respondi. "É um lugar escuro, afastado e que assusta todo mundo. Faz sentido".

Andamos por quase duas horas, seguindo as pegadas que pareciam dar voltas e mais voltas, como se o dono delas tivesse se perdido vinte vezes antes de retomar o caminho certo. As árvores se tornavam mais espaçadas à medida em que entrávamos naquela região, uma floresta clara, com luz abundante e brisa fresca.

O Bosque dos Cento e Um Acres era conhecido como o lar de fadas, duendes e animais selvagens de todas as espécies e tamanhos: ursos, tigres, leitões, corujas, cangurus e burros. Era também um dos lugares mais bonitos e gigantescos da região, com um rio que descia caudaloso, cortando a floresta, e se estendia infinitamente até a próxima vila.

Eu e Bryn ainda estávamos seguindo a trilha quando pisamos em falso e começamos a rolar morro abaixo. Era uma queda de pouco mais de dois metros, mas tão salpicada de pedrinhas pontiagudas, tocos de madeira e plantas espinhosas, que chegamos lá embaixo em situação precária, cheios de arranhões e cortes. Aquele morrinho havia surgido de repente, quase como uma armadilha, mas, ainda assim, era um problema bem menor do que aquilo que nos encarava com olhos amarelos e dentes arreganhados.

"Estamos com problemas", disse Bryn.

* * *

A primeira coisa que vi foram as patas, enormes, cobertas de escamas vermelhas, as garras capazes de rasgar uma pessoa sem fazer esforço. As quatro pernas eram fortes, metros e metros de músculos blindados, assim como a cauda fina e cheia de espinhos. Contudo, o mais assustador era aquela cabeça gigantesca, com olhos assustadores, rosto alongado e língua bifurcada. O réptil tinha quase dez metros de comprimento e nos encarava com atenção. Eu podia ver que estava curioso para saber quem havia interrompido o seu almoço, um urso de pelos dourados que havia se tornado pouco mais que ossos numa poça de sangue.

Fiquei de pé e puxei a mão de Bryn. Aquele devia ser Bàsteine, o Destruidor, o dragão que as pessoas da vila as vezes enxergavam no céu noturno. Era conhecido por dizimar rebanhos inteiros e incendiar tudo que contrariasse sua fome absurda. Concluí que meu nome entraria para a E.M (Estatística de Mortos) do curso de Barbaridades logo no primeiro dia. Joguei meus equipamentos no chão, como Pança Horrível havia nos ensinado, e torci para que o proprietário seguinte tivesse mais sorte.

"Humanos no meu bosque", falou a criatura, seu bafo quente tocando os nossos rostos. "Justamente quando eu pensava em sobremesas".

Dei um passo para trás.

“Você não gostaria de comer a gente”, respondi. “O gosto é ruim, vai te causar indigestão e... Muitos ossos! A maior parte do meu corpo é feita de cotovelos e joelhos”.

O dragão fez um barulho que imaginei ser uma demonstração de humor — sua versão assustadora e maligna de uma risada. Bàsteine ficou de pé, o que o deixava ainda mais intimidador, contudo, isso serviu para que eu enxergasse uma coisa. Logo abaixo da asa esquerda.

Havia uma espada cravada ali. Uma arma de cabo prateado e com uma grande joia verde no punho. Um filete de sangue escorria de forma incessante do ferimento. O líquido pingava aos poucos, queimando o solo e fazendo subir nuvens de vapor. Bryn também viu aquilo, porque abriu um sorriso e tomou a dianteira da situação.

“Acredito que o senhor vá nos devorar de qualquer jeito, não é? ”, disse a garota. “Independentemente do quanto implorarmos...”

O dragão semicerrou os olhos.

“Claro que sim, seria um erro desperdiçar um alimento que vem de bom grado”, respondeu a criatura. “Gosto muito da forma como você aceita o seu destino”, Bàsteine se aproximou. “Odeio quando as pessoas imploram e choram, isso deixa a carne salgada, o que não faz bem pro meu coração”.

Bryn assentiu com a cabeça e sorriu.

“Eu entendo perfeitamente”, respondeu a garota. “Contudo, venerável, incrível e maravilhoso dragão, eu não acredito que você precise nos matar hoje”, ela avançou mais alguns passos e ficou na frente da criatura. “Principalmente, quando eu e o meu companheiro poderíamos te ajudar com o seu problema”.

Bàsteine recuou a cabeça, ofendidíssimo por alguém pensar que ele pudesse ter qualquer problema. Por um segundo eu pensei que ele fosse devorar Brynhild, mas o dragão se acalmou e coçou o queixo com sua garra, se esforçando para recobrar a postura.

“Você realmente disse venerável, incrível e maravilhoso?”, respondeu o dragão. “Eu sempre achei que precisava de um título. Todo mundo chama o meu primo de magnífico, mas ele é só um esnobe... Mamãe vivia dizendo, ‘o seu primo já encheu uma montanha de ouro, mas você ainda está naquele bosque idiota, sem fazer nada...’”

Foi só então que compreendi o que Bryn estava fazendo. Dragões eram arrogantes e egocêntricos, incapazes de pensar em qualquer coisa além da própria vaidade, répteis de fogo viciados em adjetivos. Se o plano de Brynhild funcionasse, talvez, e apenas talvez, houvesse uma chance de escaparmos. Respirei fundo, reuni o pingo de coragem que havia em mim, e fiquei ao lado de Bryn.

“A sua mãe está errada”, falei. “O senhor é um excelente dragão, dos mais espantosos que já vi. Um poço de graça e elegância. Uma figura distinta, qualquer um pode ver de longe”.

A criatura arregalou os olhos e balançou a cabeça, concordando com cada uma daquelas palavras. Cada elogio fazia com que o dragão inflasse o peito e movimentasse a cabeça para cima e para baixo, me fazendo pensar em um gato que tinha sua barriga acariciada e começava a ronronar.

“Eu sei”, disse o monstro. “É o que eu digo pra todo mundo, mas ninguém me escuta”, a voz dele fraquejou por um segundo. “Sou um dragão moderno, não me interesso por montanhas de ouro. É óbvio que eu poderia ter matado mais gente, ganhado mais respeito, mas é difícil render como o meu primo quando se tem uma espada enfiada no corpo”.

Eu e Bryn fizemos nossas expressões mais tristes, cabeça baixa e mãos sobre o peito. Então, ela colocou a mão sobre a pata do bicho e falou:

“É justamente por isso que estamos aqui”, ela falou com entusiasmo. “Quando escutamos o seu primo zombando do seu ferimento, ficamos ofendidos pelo senhor”, Bryn acrescentou. Senti que ela estava indo longe demais, aquela mentira seria difícil de sustentar. “Eu e o meu companheiro aqui decidimos fazer alguma coisa, e te ajudar a recuperar o seu lugar como o dragão mais soberbo do continente”.

Bàsteine rugiu e cuspiu labaredas de fogo, destruindo todas as árvores ao nosso redor — foi um incêndio brutal, rápido e devastador, que serviu para me fazer sentir a pior onda de medo da minha vida. O monstro se levantou e sacudiu a cauda.

“Vocês estão mentindo”, vociferou o dragão. “O meu primo não falaria algo tão horrendo pelas minhas costas”, a fúria de Bàsteine aumentava a cada segundo. “Foi ele quem me salvou de caçadores quando eu era um filhote. Ele cuidou de mim quando meu pai foi assassinado”.

Engoli em seco. Eu precisava fazer alguma coisa antes que tudo degringolasse para pior, Bryn havia se arriscado demais com as últimas palavras.

“O seu primo estava chateado, com inveja da sua figura tão linda”, falei. “Ele precisava encontrar alguma forma de não se sentir tão humilhado. Mas ele se arrependeu imediatamente daquelas palavras, e foi por isso que nos mandou aqui”, continuei a falar. “Eu sou o famoso doutor Cura Dentes, médico de dragões e orcs. Estou aqui para remover essa espada”.

Bàsteine parou sua onda de destruição e nos encarou. A respiração dele era pesada e fumaça saía de suas narinas.

“O meu primo te mandou aqui para me ajudar?”, havia desconfiança em sua voz, um bocado de desconfiança. “Eu não acredito em vocês, pequeninos”.

“Pode acreditar, definitivamente”, respondeu Bryn. “Seu primo é um amor de dragão, gente boníssima. Ele falou que se a gente tirasse a espada das suas costas, você não nos mataria”.

O dragão continuou desconfiado, mas acho que chegou à conclusão que não faria mal deixar que os visitantes tentassem remover aquele espinho — afinal, eles iriam morrer de qualquer forma, que morressem tentando ser úteis. Ele começou a se abaixar para que pudéssemos alcançar a espada, seus olhos nos vigiavam o tempo todo. Ele se acomodou no chão e abriu a enorme asa esquerda. Era possível ver as veias e ossos por causa da luz solar, do mesmo jeito que eu via minhas pálpebras ao me deitar debaixo do sol.

"Se isso não funcionar", disse o dragão, "eu como vocês, seus familiares e seus amigos. Sem exceções".

"Não se preocupe, Bàsteine", respondi. "Isso vai funcionar, sim, senhor".

Eu e Bryn nos entreolhamos e fomos até o ferimento. Eu torcia para que aquilo funcionasse, no entanto, minhas esperanças eram poucas...

Brynhild tentou primeiro. Ela ergueu a mão direita e ficou na ponta dos pés para alcançar a espada. No entanto, assim que encostou na arma, o cabo brilhou com intensidade e fez com que Bryn removesse sua mão com um susto.

"O que aconteceu? ", perguntei. "Por que você não pegou a espada? "

"Eu não sei", ela respondeu. "Ela ficou quente assim que encostei nela, como se estivesse em chamas... Não faz sentido".

O dragão começou a rir.

"É uma espada encantada", disse o monstro. "Ela pertencia ao guerreiro Gerard, o Bravo. Foi a última coisa que fez antes de eu mata-lo". Bàsteine começou a se mover. "Como não conseguiram resolver o meu problema, está na minha hora de comê-los. Depois eu agradeço ao meu primo pela intenção".

O desespero tomou conta de mim. Ergui os braços e comecei a falar mais alto do que o normal.

"Eu não fiz a minha parte ainda", disse. "Seria insensato não me deixar trabalhar, afinal, sou o especialista, ela é apenas a minha ajudante". Fiquei na frente do dragão. "Prometo que se eu não resolver o seu problema, eu me tempero da forma que você achar mais agradável, serei a melhor refeição da sua vida".

Bàsteine sorriu.

"Que criaturinha peculiar é você, doutor Cura Dentes", respondeu o dragão, se divertindo com a minha tentativa patética de estender nossas vidas por alguns minutos. "Saibam que não são os primeiros a me fazerem essa proposta. Vários outros morreram tentando arrancar essa espada do meu flanco, ou melhor, morreram depois de tentar".

Pigarreei.

"É, mas eu sei o que estou fazendo", respondi tentando parecer confiante. "Já vi muitos casos como o seu, curei todos".

Caminhei até a espada e olhei para os lados, tentando descobrir por onde eu escaparia quando aquele embuste não funcionasse. Talvez eu e Bryn pudéssemos nos arriscar em uma corrida desesperada, e, com alguma sorte, encontraríamos uma caverna para nos escondermos. Não era a melhor ideia, mas era a única opção naquele momento.

Olhei para minha amiga e dei um passo adiante. Eu podia ver minha mão tremendo como janelas em dia de ventania. Meus dedos se fecharam ao redor da espada, bem perto da joia. Pude sentir a arma esquentando, exatamente como Bryn havia descrito. Estávamos perdidos...

Pelo menos foi isso que pensei.

O calor foi amainando, se tornando agradável como um dia morno de verão. Senti algo perto de mim, soprando perto do meu ouvido. Palavras surgiram em minha mente logo em seguida. Elas soavam distantes, como se estivessem sendo gritadas de muito longe, de uma pedra no meio do mar — não era uma voz de homem ou mulher, mas de *algo*.

Ele não vai deixar que escapem, Rolf, eu posso ver a mente dele. Você foi escolhido para me retirar, nós estamos ligados agora. Eu cuidarei de você. Me empurre até o coração dele. Mate o dragão, assim como ele matou outros.

Eu não sabia como lidar com aquilo. Fiquei imaginando se aquilo era enlouquecer, se o medo havia corroído o meu cérebro até aquele desfecho. Espadas não falavam, pensei, elas não podiam falar com a mente de uma pessoa.

Me empurre. A voz repetiu de novo e de novo. *Me empurre, Rolf.*

"Por que está demorando tanto, pequenino? ", a voz de Bàsteine mostrava irritação. "Tire a espada de uma vez".

Me empurre. Perfure o coração dele. Ele quer matar vocês, Rolf, você sabe disso.

Minha mente lutava contra o poder sugestivo daquela voz. Talvez ela estivesse certa, talvez matar Bàstiene fosse o mais correto. Eu livraria o mundo daquela criatura odiosa e voltaria para a vila como um herói.

"Rolf, o que você tá fazendo? ", a voz de Bryn me alcançou. "Tire a porcaria da espada daí".

As palavras dela me tiraram do transe, mas a decisão já estava tomada. Eu faria o que precisava ser feito, do meu jeito.

Segurei a espada com força e, cerrando os dentes, coloquei toda a minha força no trabalho de retirar a lâmina do corpo de Bàsteine. A espada saiu com dificuldade, como se lutasse pelo direito de perfurar a carne da criatura, mas, no fim, caiu no chão manchada de sangue.

Bàsteine rugiu e começou a se movimentar. Batia as asas e encostava no ferimento com uma de suas patas. Eu podia ver pela sua expressão que o dragão ainda não acreditava que a lâmina estava fora do seu corpo, depois de muitos anos de sofrimento.

“Como você fez isso, humano? ”, indagou a criatura. “É impossível”.

Não respondi de imediato, minha cabeça estava ocupada tentando compreender o acontecido. Nada daquilo era mentira, a espada havia conversado comigo. Ela queria que eu matasse o dragão.

Olhei para Bryn, ela estava tentando pegar a espada no chão, mas foi repelida como da outra vez. Aquela arma não desejava ninguém além de mim. E isso me apavorava, como se um louco estivesse tentando me estrangular.

“Agora que estou livre posso cuidar de vocês”, o dragão começou a dizer. “Doutor Cura Dentes e sua ajudante. Eu poderia encontrar uma utilidade para vocês aqui, meus acompanhantes pessoais...”

Bryn balançou a cabeça de um lado para o outro.

“Não podemos ficar, dragão honorável”, ela respondeu. “Temos trabalho a fazer em outros lugares. Outros dragões para curar”.

Bàsteine aproximou o rosto de nós. Meros centímetros nos separavam de seus horríveis dentes e garras.

“Eu poderia mata-los”, disse. “Bem aqui. A minha intenção era fazer isso ainda que conseguissem tirar a espada”. Nesse momento comecei a me arrepender de não ter dado ouvidos à espada, mas, algo aconteceu em seguida. O dragão sorriu e acrescentou: “Mas, a palavra de um dragão é honrada. Eu vou libertá-los... dessa vez”.

Senti minha alma ficando leve, como se um tarrasque tivesse sido removido das minhas costas. Fiz um esforço para me manter em pé ainda que minhas pernas quisessem desmoronar. Bryn pareceu tão aliviada quanto eu, um sorriso estampado no rosto, como se tivesse acabado de ganhar o Prêmio Matadora do Ano.

Ela olhou para mim e deu uma piscadela.

“Muito obrigado, Bàstiene”, respondi. “Vamos nos lembrar eternamente da sua misericórdia, ó, senhor dos dragões”.

O dragão rugiu.

“Sim, lembrem-se do dia em que eu os deixei viver. Lembrem-se como Bàstiene, o fabuloso, pagou sua dívida”, o dragão respondeu. “Mas, saibam que não haverá piedade da próxima vez. Entre no meu território e será morto, doutor Cura Dentes”.

Eu e Bryn assentimos com a cabeça. Não havia a menor chance de ficarmos ali até que ele mudasse de ideia. Pegamos nossos equipamentos e nos afastamos o mais rápido que podíamos.

Dei uma última olhada para a espada, ainda jogada no chão, e decidi que não queria aquilo perto de mim, na minha cabeça. O melhor era que ficasse abandonada e fosse esquecida pelo mundo.

* * *

Corremos por entre as árvores, sem nos importarmos com a direção. Tudo que queríamos era deixar Bàstiene para trás. Seguimos bosque adentro por mais de trinta minutos, apenas correria.

Foi bem depois de todo aquele desespero, que nos vimos perto de um riacho no meio do bosque, uma torrente cheia que descia com vontade, para desaparecer perto das montanhas ao sul.

“Não sei como sobrevivemos”, falei. “Eu desisto de ser um guerreiro. Acho que vou aceitar o meu destino e virar padeiro”.

“Não diga uma coisa dessas”, Bryn respondeu, visivelmente ofendida. “Você ainda tem opções melhores na vida, pode morrer em combate e ser cremado como guerreiro”.

Bryn, assim como o resto da Vila do Javali Corcunda, acreditava que nenhuma profissão era pior que a de padeiro. Era uma profissão considerada segura e sem riscos de morte (um tédio completo de acordo com a vila). A Associação de Padeiros Bárbaros até havia começado uma campanha chamada “Padeiro Também é Gente” na esperança de que a opinião pública mudasse, mas todos eles foram mortos e ninguém tocou mais no assunto. Por um minuto eu havia me esquecido que Bryn levava os costumes muito à sério.

Ficamos parados ali por um tempo, bebendo a água gelada do córrego e comendo os restos de comida que tínhamos em nossas bolsas. O fim da tarde foi chegando e eu podia ver o avermelhar do céu e as sombras que se esticavam no chão.

Observei a paisagem enquanto comia um pedaço de pão preto. O caminho que levava até o meu vilarejo estava perto dali, assim como um morro de pedra vermelha, as montanhas que escondiam o resto do reino e, ao leste, a floresta que levava até o mar e os povos que viviam por lá.

Eu nunca havia ido muito mais longe do que o lugar onde me encontrava naquele momento — a única exceção havia sido quando uma barda me levou para fazer o teste de maioridade na floresta — o que eu pensei, erroneamente, que seria o momento mais assustador na minha vida. As coisas mudavam mais rápido do que eu era capaz de compreender.

“Rolf, olha só aquilo”, disse Bryn me dando soquinhos no ombro. “Acho que encontramos Ronco Frouxo, olha ali”.

Ergui os olhos na direção apontada. Andando calmamente pelo bosque, e com um cesto cheio de ervas no braço, estava um homem de túnica branca, longa e cheia de bordados intricados. Ele tinha cabelos longos e grisalhos, assim como uma barba gigantesca. Era uma figura magra e esguia, que caminhou até o morro vermelho e bateu na pedra com o nó dos dedos. Para a minha surpresa uma abertura surgiu ali, permitindo que o homem passasse antes de desaparecer outra vez.

“Precisamos ir atrás dele”, falei. “Podemos terminar a missão e ganhar o prêmio, acho que ninguém chegou aqui até agora”.

Eu e Bryn nos levantamos imediatamente. Ainda existia a chance de completarmos a missão de Pança Horrível em primeiro lugar. Pendurei minha bolsa no ombro e segui o trajeto do velho. Fui de passos largos e olhando para os lados para ver se Ivar ou qualquer pessoa da vila estava por perto.

Tentei conter o meu entusiasmo e imitei o movimento que o velho havia feito. Foi assim que descobri uma parte móvel na rocha, um botão escondido. Olhei para Bryn com um sorriso e apertei. Tudo permaneceu quieto por um instante, mas a pedra começou a ranger logo em seguida. A porta de pedra desceu até sumir no chão, dando vista para uma longa escada em caracol. Eu e Bryn quase pulamos de felicidade, mas sabíamos que um guerreiro de verdade não comemorava até o fim de uma missão.

“Estamos no lugar certo? Não quero ser acusada de invadir propriedade privada ”, indagou Bryn. “Talvez seja apenas um velho esquisito no meio do mato. Você ficaria surpreso se soubesse quantos desses existem por aí”.

“Eu tenho um bom pressentimento”, respondi. “Estamos no lugar certo”.

“Pressentimento... sei”.

O céu já havia escurecido, tornando a missão de descer a escadaria um pouco mais complicada que o normal. Engoli em seco e dei meus passos. A descida era curta e desimpedida, em poucos instantes vimos o brilho de fogo no fim dos degraus e ouvimos o som de madeira crepitando, assim como um assovio distraído, uma velha canção da tribo. Era “O garoto sem lar”, uma música sobre um garotinho que se perdia na floresta e terminava devorado por lobos porque não sabia voltar pra casa. Por algum motivo isso me fez sentir um calafrio na espinha.

Eu e Bryn avançamos em silêncio. Terminamos o trajeto em uma masmorra espaçosa, cheia de estantes com livros e pergaminhos, potes com partes de animais, mapas, instrumentos e ervas espalhadas em varais improvisados. Havia uma lareira onde um caldeirão fervia, uma poltrona velha e, de costas para nós, o velho, rabiscando um dos muitos papéis espalhados em sua mesa.

“As crianças do Pança Horrível”, disse o homem sem se virar. “Vieram pela profecia, não é? Podem pegar ali na estante, primeiro pergaminho à esquerda. É só ferver uma panela de água por três minutos e jogar o pergaminho lá dentro, a mensagem aparece logo em seguida. É uma profecia pré-fabricada, minha última invenção”.

Olhei para Bryn e dei um sorriso torto. Ali estava a prova de que profecias eram bobagens genéricas. Qualquer pessoa que recebesse aquele pergaminho teria saído com a mesma mensagem. Brynhild fez uma careta, incomodada pela minha insistência em zombar de “coisa séria”.

“Muito obrigado, senhor Ronco Frouxo”, respondi com educação e caminhei até a estante indicada.

Eu estava a menos de um passo de distância quando Ronco Frouxo se levantou de repente e segurou meu braço. Seus olhos estavam arregalados e sua boca estava aberta de forma assustadora. O velho gentil que havia nos atendido não estava mais ali.

“Onde você encontrou? ”, perguntou em voz alta. “Como ousa trazer isso para a minha casa? O mensageiro da morte”.

Só então reparei que ele olhava para a minha cintura. Baixei os olhos lentamente e senti todo o ar escapar dos meus pulmões. A espada que havíamos retirado do dragão estava na minha cintura, dentro de uma bainha negra decorada com caveiras de prata.

“Não sei como isso veio parar aqui”, comecei a falar. “Tiramos isso de Bàstiene, o dragão, mas deixamos ela para trás”. Os lábios do velho se comprimiram numa linha, suas sobrancelhas arqueadas para baixo e os olhos avermelhados.

“Seu tolo”, respondeu o velho. “O sangue do dragão era a única coisa que impedia essa espada de liberar seu mal pelo mundo, ela precisava estar lá. O guerreiro Gerard deu sua vida para que essa maldição ficasse alojada na criatura, longe de mãos humanas”. O homem teve um acesso de tosse antes de continuar a falar. “Ela se une ao hospedeiro como um verme e o obriga a matar para saciar sua sede de sangue e almas”.

Minha boca se abriu, mas nenhuma palavra escapou. Eu estava certo quando deixei Bàstiene viver: a espada era maléfica e desejava sangue.

“O que podemos fazer, então, Ronco Frouxo?” Indagou Bryn. “Como eu destruo essa espada? Me diga o que fazer. ”

O mago começou a rir e foi para perto do seu caldeirão. Olhei do velho para minha amiga. Ela parecia tão desesperada quanto eu, a boca aberta e os punhos fechados.

“Só existe uma forma de acabar com isso”, o homem falou. “Uma forma muito dolorosa de separar vocês dois”.

“Qualquer coisa”, respondi. “Faço qualquer coisa, Ronco Frouxo”.

Ele se virou lentamente, uma faca de prata em sua mão direita. Sua expressão era maligna e seus olhos, ensandecidos.

“Me agrada escutar isso, filho do chefe”, respondeu. “Assuma o seu destino com honra”.

Então, o homem avançou contra mim, gritando e brandindo a lâmina cheia de intenção maléfica. Bryn tentou entrar na frente para me defender, mas o homem usou uma de suas magias e a derrubou no chão antes que ela fizesse qualquer coisa. Fechei os olhos e aguardei meu destino, incapaz de entender como as coisas haviam chegando até ali.

“ROLF! ”, escutei Bryn gritar.

Houve o som de lâmina perfurando carne, e o cheiro metalico de sangue, entrando sem pedir licença. O baque veio logo em seguida. Minhas pernas tremiam e o que havia no meu estômago era apenas o horror e a náusea.

Estamos juntos, Rolf.

Demorei vários segundos até reunir coragem para abrir os olhos, para entender que eu não estava morto.

Ronco Frouxo estava caído no chão, uma mancha vermelha no peito. Na minha mão direita estava a espada, suja de sangue e satisfeita consigo mesma. Eu podia sentir o calor dela, sua felicidade, era como um coração pulsante, alegre por se alimentar depois de anos confinada.

Deixei que ela caísse, uma onda de vergonha e nojo se apoderou de mim.

Bryn se levantou, sua expressão estava tomada de horror. Ela correu para perto do velho e tentou parar o sangramento com as mãos. A única coisa que fiz foi permanecer congelado depânico, assistindo aquela cena como se eu estivesse fora do meu corpo. O peso daquilo começou a me cobrir lentamente: Eu havia ferido uma pessoa da tribo, um homem da magia... um crime que só poderia ser punido com a minha morte, e meu pai seria o responsável pela execução.

“Rolf”, chamou o homem, fazendo um esforço indescritível. Não me movi. “Você queria uma profecia, não é? Vou dá-la a você”, ele tossiu sangue e reuniu suas forças para continuar a falar. “Você é o portador da morte. Seu reino será de cinzas e sua alma condenará as vidas do continente. As pessoas o chamarão de Besta, e o mundo tremerá ao ouvir seu nome. Você matará seu pai. Você matará seus amigos. E você matará a Criança. Não haverá refúgio para você, não haverá paz e não haverá amizade, porque você será marcado. Você perderá tudo, mas não sua vida, porque ela será longa e sofrida. Esse é o futuro, Rolf da Vila do Javali Corcunda”.

Sacudi a cabeça de um lado para o outro.

“Você está mentindo”, respondi, embora não acreditasse nas minhas próprias palavras. “Profecias são mentiras”.

Não houve réplica. O homem deu uma última risada e fechou os olhos, caindo num sono do qual nunca mais acordaria. Olhei para ele durante um longo tempo, esperando inutilmente que se levantasse, mas eu estava ciente que isso não aconteceria. Tudo que restava era o som da lenha crepitando.

Olhei para Bryn, que ainda segurava o homem em seus braços. Estava assustada e seus olhos, bem abertos.

“Você o matou, Rolf, você matou um membro da tribo”, ela murmurou. “Você sabia qual era a punição e mesmo assim tirou essa espada idiota e o matou. No que estava pensando, seu imbecil? ”

Tentei me aproximar, mas Bryn se afastou com um pulo. Era como ver um animal acuado, pronto para atacar a qualquer instante.

“Eu não fiz isso, foi a espada”, tentei argumentar. “Ela controlou a minha mão, Bryn. Você precisa acreditar em mim. Eu nem sei como ela veio parar aqui. Nós a deixamos no bosque, você precisa acreditar em mim”.

Ela não respondeu, apenas encarou os próprios pés.

“Por favor, Bryn” insisti. “Fale comigo. Você é a minha única amiga, eu preciso da sua ajuda...”.

Então, Brynhild ergueu os olhos para mim. Seu olhar era feroz e duro, diferente da minha amiga de infância, da pessoa que havia brincado comigo durante anos, que havia me defendido dos outros garotos. Aquilo foi tudo que eu precisava para confirmar o que eu já suspeitava... A pessoa encarando-me naquele momento não era minha amiga, mas uma guerreira da Vila do Javali Corcunda. Uma guerreira que havia sido treinada para agir de determinada forma num campo de batalha, que havia sido criada para acreditar em profecias e respeitar as leis antigas. E eu havia sido um tolo por não ter entendido isso antes, por ter passado tempo demais lendo sobre o mundo de fora e me esquecido de como funcionavam as leis da minha própria tribo.

“Olhe para as suas mãos, Rolf”, ela disse. “Olhe para as suas mãos e me diga o que fazer”.

Obedeci ao comando dela e baixei os olhos. De início pensei que era o sangue de Ronco Frouxo, mas então a verdade me atingiu com força: Eu estava marcado. As palmas das minhas mãos estavam vermelhas, o símbolo de maldição em todo o nosso continente. Qualquer um que visse aquelas marcas tinha o dever de me matar — amigo ou familiar, não havia exceções.

“Não haverá refúgio para você, não haverá paz e não haverá amizade, porque você será marcado”. As palavras do mago acoaram na minha cabeça. Não havia nada que eu pudesse fazer. Observei meus dedos rubros, incapaz de tomar qualquer atitude.

“Bryn, você precisa me ajudar”, falei desesperado. “Você é minha amiga, precisa me ajudar”.

Brynhild forçou um sorriso.

“Não posso te ajudar, Besta”, ela respondeu, sua voz era despojada de qualquer emoção. “As suas mãos trouxeram essa marca, agora você precisa carrega-las”, ela respirou fundo. “Eu não sou amiga. O meu amigo morreu quando você matou um inocente e quebrou os mandamentos da tribo”.

Tentei estender a mão, mas Brynhild se levantou e pegou seu machado, segurando-o fortemente com as duas mãos.

“Vá embora, Besta, antes que eu lhe force. Você sabe que eu tenho a obrigação de te matar aqui e agora. Por favor, vá embora”, ela apontou para a escadaria. “Em memória da amizade que tivemos, vou contar para a vila que você foi comido por um dragão, que teve a morte de um guerreiro. É o máximo que posso fazer. Por favor, não me obrigue a usar esse machado”.

Meu corpo não se mexeu. Encarei a garota por um longo instante, mas a expressão dela era implacável. A vila a ensinou muito bem, pensei, nunca confie naqueles que tem as mãos vermelhas, não duvide de profecias e não tenha dó de seus inimigos. Naquele exato momento ela estava fazendo o que havia sido preparada para fazer: bloquear suas emoções e se tornar uma guerreira.

“Bryn...”

Mas os meus apelos caíram em ouvidos mortos. Peguei a espada assassina no chão e caminhei para a escadaria. Ainda dei uma última olhada para trás, mas Brynhild não reagiu, permanecendo quieta ao lado do morto. Os ombros dela estavam arqueados e ela abria e fechava sua mão livre.

Subi as escadas, sentindo os pés pesados e um nó na garganta. Quando cheguei no último degrau, pensei ter ouvido o barulho de choro vindo lá de baixo, mas me esforcei para não voltar para ela. Eu não poderia fazer aquilo, não quando ela havia desrespeitado uma lei da tribo ao me deixar escapar.

Em apenas uma tarde eu havia perdido tudo que conheci na minha vida. Era como se o mundo houvesse girado e me deixado para trás.

Olhei para as minhas mãos outra vez, os símbolos de um futuro incerto e de uma maldição profética. Ali, sob a lua cheia, fui obrigado a acreditar que nem todas as profecias eram mentira, que eram as mensagens de deuses — nem todos benevolentes. Eu havia recebido a minha profecia, mas não era o que eu queria ouvir.

Sem outra escolha, coloquei a espada de volta na bainha, e olhei para tudo ao meu redor. Eu era um fugitivo e precisava decidir imediatamente qual seria o meu destino. Tudo era incerto dali em diante, e nenhum lugar seria o meu lar.

Peguei um graveto no chão e fiz uma ponta usando minha faca de bolso. Se o mundo inteiro havia se tornado caótico, não havia porque meu destino ser diferente. Girei o graveto na mão por um segundo e o atirei para o alto. Vi quando um vento veio do Sul e o empurrou levemente, antes que o pedaço de madeira pousasse no chão. Para as montanhas, indicava a ponta lascada. Um destino tão bom quanto qualquer outro. Peguei o graveto e enfiei na minha bolsa, minha jornada começava assim, com um galho atirado ao vento.

Sem nada a dizer ou pensar, dei meu primeiro passo na direção das montanhas. O caminho seria perigoso e o mundo estaria contra mim, a pessoa sem lar, sem nome e sem família. Um fantasma para vagar pelo mundo, torcendo para não ser visto.

A estrada estava aberta, e eu estava sozinho... ainda que uma voz sussurrasse na minha cabeça:

Você nunca estará sozinho.

Achou que não ia ter outra parte?

MAIS FILMES DE KING

Ficamos devendo e vamos pagar! Abaixo você acompanha o restante da nossa apavorante lista de filmes inspirados em obras de Stephen King!

A Metade Negra (The Dark Half 1993) — Mais uma vez **George Romero** dirige um filme baseado num livro de seu amigo Stephen King. Um escritor de livros de sucesso resolve "enterrar" seu pseudônimo e não mais usá-lo (ele chega a fazer uma lápide falsa). Mas o pseudônimo aparece como uma pessoa viva e começa a assolar a vida do escritor. O filme tem elementos (mais ou menos) biográficos uma vez que a história foi inspirada pelos eventos que levaram King a revelar que usava o pseudônimo de **Richard Bachman**.

Trocas Macabras (Needful Things, 1993) — Um estranho chega em uma cidade pequena e abre uma loja de antiguidades. Ele tem em seu estoque exatamente o que qualquer pessoa mais deseja, e o preço estranhamente é um favor ou uma ação a primeira vista inofensiva. As vontades satisfeitas dos moradores e seus respectivos favoreas vãos se acumulando e emaranhando num efeito dominó que ameaça a cidade. **Max von Sydow** interpreta o estranho (o "Sr. Gaunt") de forma magistral.

Um Sonho de Liberdade (The Shawshank Redemption 1994) — Outro filme que poucas pessoas lembram que é baseado num livro de King, e que fez um sucesso enorme. Indicado para sete Oscars, o filme conta os mais de vinte anos de Andy Dufresne (interpretador por **Tim Robbins**) na prisão Shawshank onde está detido pelo assassinato da esposa e do amante dela (apesar de alegar inocência). **Morgan Freeman** também participa como outro interno, o contrabandista Ellis *"Red"* Redding.

Mangler, O Grito de Terror (The Mangler, 1995) — Nem mesmo o excelente diretor **Tobe Hopper** *(O Massacre da Serra Elétrica)* e a presença de **Robert Englund** (o Freddy Kruegger) conseguiram salvar esse filme sobre uma... máquina de lavar roupa industrial possuída!

Eclipse Total (Dolores Claiborne,1995) — Outra atuação memorável de **Kathy Bates**, considerada pela atriz como uma de suas melhores. Um drama psicológico onde uma repórter volta a sua cidade natal quando sua mãe é acusada de matar a idosa de quem tomava conta.

Colheita Maldita III (Children of the Corn III: Urban Harvest, 1995) — Sequência (ruim) de *Colheita Maldita*. Lançado direto em video.

Às Vezes Eles Voltam 2 (Sometimes They Come Back... Again, 1996) — Continuação do filme *Às Vezes Eles Voltam,* filme feito para televisão baseado no conto de King. Isso mesmo, o primeiro filme foi pra televisão, o segundo foi direto pra vídeo.

Colheita Maldita IV (Children of the Corn IV: The Gathering, 1996) — Mais um filme da série. Direto para video.

A Maldição (ou A Maldição do Cigano — Thinner, 1996) — Um advogado obeso, depois de matar acidentalmente uma cigana, recebe uma maldição e começa emagrecer sem parar. Filme que passou meio despercebido, mas é bem bacana, com efeitos especiais aflitivos e boas atuações.

Vôo Noturno (The Night Flier, 1997) — Um jornalista persegue um assassino que foge usando um avião monomotor. Ah, o assassino é um vampiro. Filme que divide opiniões, com fãs que gostam e com outros que o consideram terrível. Bom, nem todos os filmes de vampiros agradam tudo mundo...

Colheita Maldita 5 – Campos do Terror (Children of the Corn V: Fields of Terror, 1998) — Isso mesmo. Outro filme da série. Só para vídeo

O Aprendiz (Apt Pupil, 1998) — Excelente filme do diretor **Brian Singer** *(Os Suspeitos, X-Men, X-Men 2)*, onde um jovem descobre que um idoso da vizinhança é, na verdade, um nazista fugitivo. E começa a chantageá-lo. O filme tem um **Ian McKellen** (o Gandalf de *O Senhor dos Anéis*) assustador do papel do nazista foragido.

As Vezes eles Voltam... Para Sempre! (Sometimes They Come Back... for More 1998) — Continuação do filme de 1996.

Um Sonho de Liberdade: o Stephen King pra você mostrar pro seu amigo cinéfilo.

A Maldição de Carrie (The Rage: Carrie 2, 1999) — Depois de 23 anos, uma continuação desnecessária de *Carrie, a Estranha.*

Colheita Maldita 666 — Isaac Está de Volta! — Children of the Corn 666: Isaac's Return.1999) — Adivinha! Isso! Mais um filme da série *Colheita Maldita.*

A Espera de um Milagre (The Green Mile, 1999) — O último filme de King da década de 1990. Novamente voltando ao cenário de um presídio, o diretor **Frank Darabont** conseguiu fazer mais uma premiada adaptação. Uma história sem terror, um drama emocionante com **Tom Hanks** e **Michael Clarke Duncan**.

Lembranças de um Verão (Hearts in Atlantis, 2001) — filme baseado em uma historia derivada da série *A Torre Negra,* onde a vida de uma viúva e seu filho muda com a chegada de um homem estranho com poderes paranormais. Com **Anthony Hopkins** e **Anton Yelchin**.

Children of the Corn: Revelation (2001) — Sim, outra continuação de **Colheita Maldita.**

Pânico Virtual (The Mangler 2, 2002) — Continuação do filme de 1995. Aquele, sobre a máquina de lavar possuída. Só que o possuído agora é um computador...

Vingança em Chama (Firestarter: Rekindled, 2002) — Continuação do filme de 1984. A criança pirocinética agora cresceu e enfrenta seus traumas de infância e outros jovens com poderes. O que poderia ser até uma ideia interessante acabou virando apenas um filme médio.

Uma das crianças de *Colheita Maldita.* Não sei de qual.

O Apanhador de Sonhos (Dreamcactcher, 2003) — Um grupo de amigos descobre que cidade onde estão passando suas férias está infestada de um tipo... hmmm.. bem estranho de alienígenas, que tomam os corpos das pessoas de uma forma ainda mais estranha. King não gostou muito do resultado final do livro, e apesar do filme ter um grande elenco e uma bela produção, não foi recebido lá muito bem pelo público.

Janela Secreta (Secret Window, 2004) — Um escritor de sucesso, no meio de um processo de separação, é acusado de plágio por um estranho que aparece em sua casa e começa a infernizar sua vida em busca de justiça. Mais uma história de King baseada em um medo de escritor, extrapolado em situações cada vez mais estranhas.

Montado na Bala (Riding the Bullet, 2004) — História tensa sobre jovem artista que, depois de tentar suicídio, precisa ver sua mãe que está morrendo. Ele resolve fazer a viagem pegando carona e tem encontros estranhos no percurso. O filme foi um tremendo fracasso comercial.

Mangler, o Massacre (The Mangler Reborn 2005) — Continuação do filme de 2002, da máquina de lavar possuída (não do computador, que foi totalmente ignorado aqui). Um técnico compra a máquina de lavar possuída pelo demônio, "acorda" a maldita e precisa alimentá-la com sangue. Não é tão legal quanto essa descrição pode fazer parecer.

1408 (2007) — Com **John Cusack** e **Samuel L. Jackson**. Escritor famoso por desmacarar locais possivelmente assombrados resolve passar uma noite no quarto 1408 de um hotel em Nova York, cujos rumores dizem ser assombrado. Claro que é, e o escritor encara um monte de horrores sobrenaturais. O filme tem várias referências e detalhes remetendo ao número 13, começando pelo título (1+4+0+8=13).

O Nevoeiro (The Mist, 2007) — Baseado no romance de mesmo nome, esse filme conta o que acontece com um grupo de pessoas presas em um supermercado quando um estranho nevoeiro traz criaturas monstruosas (e com leves toques lovecratianos) para a cidade. O final do filme é uma das coisas mais desoladoras jás vistas em um filme de terror.

Sede de Vingança (Dolan's Cadillac, 2009) — Depois de ter sua esposa grávida morta por um mafioso traficante de escravos humanos, o professor Tom Robinson tenta se vingar, mas o criminoso quase o mata, o que faz Robinson ser mais criativo com sua vingança.

Children of the Corn: Genesis (2011) — Olha quem voltou! *Colheita Maldita,* com esse *reboot* para trazer a série de volta.

Carrie, a Estranha (Carrie, 2013) — Terceira adaptação do romance de Stephen King, com boas atuações de **Chloë Grace Moretz** e **Julianne Moore**, efeitos especiais bacanas, mas que não acrescenta nada a história e torna o filme esquecível.

John Cusack depois de um fracasso de bilheteria.

A Good Marriage (2014) — filme bem fraco sobre esposa que depois de 25 anos de casamento precisa esconder o terrível segredo de seu marido para preservar seus filhos.

Pacto Maligno (Mercy, 2014) — Baseado no conto *A Vovó,* mas com algumas licenças criativas. Uma mãe solteira e seus dois filhos cuidam da avó, que tem poderes sobrenaturais.

Celular (Cell, 2016) — Baseado em um conto e com roteiro do próprio Stephen King, novamente com a participação da dupla **John Cusack** e **Samuel L. Jackson**. Uma ligação misteriosa e maligna transforma os usuários do celular atendido em maníacos assassinos. Um pai e marido, preocupado em encontrar sua família, se une a outros "sobreviventes" para escapar dos zumbis do celular. Às vezes é bom não ter sinal...

A Torre Negra (The Dark Tower, 2017) — Filme baseado na série de livros *A Torre Negra,* mostrando o confronto do Pistoleiro com o Homem de Preto no nosso mundo. Mesmo com a aprovação de King, o filme falhou em satisfazer as expectativas dos fãs, que esperavam a complexidade da mitologia da Torre Negra com uma representação mais digna.

A Coisa (It, 2017) — Primeira parte da nova adaptação de um dos livros mais elogiados de King. Gerou reações contraditórias, elogiado pelos fãs de terror por ser fiel ao original e por sequências memoravelmente assustadoras, e criticado pela falta de ritmo e por elementos inseridos que não agradaram muito. Tem uma segunda parte programada para 2019.

Jogo Perigoso (Gerald's Game, 2017) — Suspense psicológico com uma ideia simples: Ao fazer um jogo sexual mais elaborado, casal vai para uma cabana isolada a beira de um lago. Mas, acidentalmente, o marido morre, deixando a esposa algemada à cama. Agora ela precisa encontrar um jeito de sobreviver.

1922 (2017) — Um fazendeiro convence o filho a ajuda-lo a matar a mãe (que discordava sobre uma questão financeira) e esconder o corpo. Esse é só o começo de uma série de eventos terríveis com toques sobrenaturais.

Children of the Corn: Runaway (2017) — E é claro que pra fechar esta lista, tinha que ter mais um filme da série *Colheita Maldita.* Uma garota grávida foge do bizarro culto assassino do milharal, mas eles vão atrás dela. Talvez pra acabar de vez com essa série interminável de filmes.

ROGERIO SALADINO

A imagem e simbologia de Nimb, o Caos e as conclusões inebriantes de uma redatora muito louca

Todo o Caos de Nimb

por Flávia Gasi

arte por Samuel Marcelino

Quando eu estava prestes a arrancar meus cabelos, decidi que estava vivendo o momento mais correto possível (se é que podemos chamar assim) para escrever esse texto.

"Escreve aí sobre a imagem de Nimb", diz meu editor.

"Claro, foda pra caralho", respondi eu, ingenuamente.

Não, cara leitora, naquele momento eu não parei para pensar que Nimb é a personificação de caos (também da sorte, do azar e do acaso) para o mundo de *Tormenta*. Não me recordei de que caos é um conceito tão complexo que tem cinco definições no dicionário, é um deus primordial na mitologia grega, e teve sua imagem vista como uma representação, a do trickster, porque ninguém consegue realmente entender o que é caos. Seria a mesma coisa que fazer um texto sobre a imagem e a simbologia da vida.

Eu poderia escrever um poema, um conto, seria meu próprio Aleph — se você não conhece, eu explico. Um autor de nome **Jorge Luis Borges** iniciou toda uma tradição literária com um livro de contos chamado *Aleph*: o realismo fantástico. No conto que leva o nome do livro, Borges comenta sobre um único ponto de uma casa, em que se escrutinava todo o universo. Lá estavam todas as realidades, todas as coisas que acontecem e aconteceram, em um único ponto e em um único instante.

Tentou imaginar isso? Mas tentou de verdade? Se sim, meus pêsames, parece meio demais. Ou melhor, se sim, bem-vinda, você está começando a compreender que tudo isso pode levar a loucura.

O caos como tendência

O caos é esse absoluto, impossível de contar e de compreender totalmente. Ele é o Aleph. Exatamente por isso, podemos perceber a influência do caos em toda a nossa vida, mesmo que não possamos colocar isso em nossas mãos.

Tudo que acontece no mundo de Arton é, em parte culpa de Nimb, pois o caos está em tudo. Algumas pessoas dirão que a própria vida vem da desordem — ou ao menos que o estado de ordenar e desordenar é o que impulsiona as vidas mais dualistas que nós, pobres seres humanos levamos. E, por isso mesmo, muita gente no mundo de Arton acredita que Nimb é uma força cósmica, e não um deus personificado. Na primeira vez em que foi representado, o Deus do Caos apareceu como essa coisinha fofa e meio amorfa bem aí no meio da página. Ah, esses pobres humanos que não podem compreender forças tão maiores e esquisitas do que eles mesmos.

Claro que a própria cultura de RPG tem uma aproximação do caótico em muitos dos seus sistemas (incluindo **Tormenta RPG**), na mecânica de tendência, ou alinhamento. Personagens que optam por um alinhamento caótico tendem a prezar sua liberdade acima da lei, o que — como você sabem — não está ligado à uma tendência moral. A "lei" implica confiabilidade, obediência à autoridade e confiabilidade. Por outro lado, pode criar uma adesão reacionária a uma tradição que deveria ter morrido, ou a falta de adaptabilidade. Já o "caos" traz certa adaptabilidade e flexibilidade. Claro, seres caóticos podem ser imprudentes e irresponsáveis. Pensar na obediência completa ou na liberdade completa também parece como conceitos absolutos, e portanto, complicados de compreender. Assim, colocamos os dois em balanças opostas de obediência de um lado, e liberdade do outro.

Da mesma forma, quando lemos no dicionário que caos pode ser uma desordem e confusão, ou um amontoado de coisas, podemos ver Nimb nesse tipo de discurso, mas ele por si só não basta para tentarmos compreender a figura do caos — o acaso é apenas uma de suas facetas. Talvez a imagem que mais nos ajude seja a do tabuleiro

Dizem por aí nas tavernas de Arton que "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb", mas para alguns o próprio tabuleiro foi criado por Nimb: ele só deixa Khalmyr achar que faz alguma coisa. Mais do que isso, Nimb não seja apenas uma divindade que represente liberdade, mas um ser livre por si mesmo: alguém que move as peças para onde bem desejar.

O caos como primordial

A mitologia grega entende bem essa noção da vida pelo caos. Muitos autores escreveram sobre a mitologia, e muitos deles pensavam diferente (sim, confusão é a palavra-chave de hoje).

Hesíodo, um deles, acreditava que o primeiro deus a surgir no universo foi Caos, a mais velha consciência, quase impossível de se compreender. Sua origem era ampla e passou por muitas mudanças, mas Hesíodo ainda não atribuía ao Caos a sensação de desordem. Quem fez isso foi outro poeta, chamado **Ovídio**. Ele contava que Caos e Éros (sim, esse é com acento, porque simboliza o amor primordial) eram as duas divindades que geraram o universo — um deles cria pela separação (Caos), enquanto outro cria pela junção (Eros).

Assim, todos os filhos de Caos surgiram de cisões, e não têm nada a ver com o amor sexual, por exemplo. A noite e a escuridão são pedaços de Caos, respectivamente Nix e Érebo. Nix também teve filhos que vieram de pedaços seus, e as representações dos deuses costumam trazer algo de andrógino. Isso me faz querer que Nimb ganhe uma repaginada nesse estilo (seria o máximo, deixa eu fazer, editor?) — pois nele há todas as coisas.

Mas, para gerar tudo, há Gaia, que nasceu no seio do Caos, mas é seu exato oposto: ela estabiliza a criação. Em outras histórias, Éros também vem de Caos. A tríade criadora seria: a desordem e a cisão, a ordem estabilizadora, e o impulso de junção. A partir daí começa uma zona, claro. E esse mito tem várias versões: em uma, existe Caos, que dá vida a Nix, que coloca um ovo, de onde sai Éros. Enfim, até o conto de que vivemos nas costas de uma tartaruga gigante teria lugar aqui.

Sozinho ou acompanhado, o Caos é uma imagem primordial na mitologia grega que representa não apenas a desordem, mas a cisão. Essa cisão não precisa ser violenta, e pode até ser amorosa o suficiente para gerar novos seres.

Acho interessante a questão da tríade, e podemos aplicar isso a *Tormenta* também. Há Nimb, seu oposto natural de ordem sustentadora: Lena, a deusa da vida; e aquele que coloca a junção e a cisão na balança: Khalmyr, o deus da justiça. Na mitologia grega Caos e Érebo ou Caos e Gaia seriam mais representados por Nada e Vazio, mas os paralelos de Nimb com o Caos grego permanecem.

Talvez possamos pensar em Nimb, Khalmyr e Lena não como criadores da vida, mas como seres que a regem — o que nos levaria a uma analogia mais próxima à mitologia nórdica, que cito mais a frente. De qualquer maneira, a figura do caos como uma força de cisão criadora é interessante, porque traz a possibilidade de criação, mas também a liberdade de fazer isso sozinho e de forma que bem entender.

O caos na filosofia

Um dos conceitos que mais amo de caos vem do filósofo **Gilles Deleuze**. Como ele parte do princípio da complexidade, pode ser um pouco complicado de entender logo de cara, mas acho que vale a pena. Segura a minha mão (que já tô meio louca mesmo) que vou tentar explicar isso em poucos parágrafos — por favor, filósofos, não me matem!

Em seu texto que tenta explicar sua visão sobre o que é filosofia, Deleuze comenta que fazer filosofia é criar conceitos, ou seja, criar verdades que expliquem a realidade como o filósofo a vê. Contudo, os conceitos não são absolutos em sua verdade — arquétipo, por exemplo, é um conceito que existe para **Jung** e para **Bachelard**; enquanto um o coloca como uma imagem primeira e constante que é repetida pela cultura, o outro diz que são imagens que vão sendo alteradas pela cultura (claro, estou explicando de forma reducionista). Ou seja, a verdade do conceito para um cara não é a verdade de outro mano, sacou?

O conceito, assim, é uma constelação de verdades. Pode ser muita coisa, assumir muitos papéis. O conceito, se você quiser ver de outra maneira, é múltiplo, e, assim,

caótico. Deleuze comenta que o caos é um movimento perpétuo de coisas que vão se fazendo e se desfazendo, e o maior desafio da filosofia seria dar consistência aos conceitos, mas sem perder o infinito, a multiplicidade. Ou seja, conseguir manter uma dose de caos. Para ele, o filósofo pode escolher entre ter aquilo que é mais imperativo (tentar achar uma verdade universal), ou aceitar o risco que é ter o caos.

Se pensarmos no caos como criador e primordial, como acabamos de ver, podemos talvez dizer que, para Deleuze, a criação de conceitos complexos também parte do caos. Diferentemente da mitologia grega, contudo, o caos não precisa ser uma cisão, mas com certeza ainda é meio hermafrodita. Cá entre nós, Deleuze é um cara legalzão.

O tal Efeito Borboleta

Outra teoria complexa é a teoria do caos, na perspectiva da física, já que se trata de encontrar um padrão de organização dentro de um fenômeno desorganizado, como se houvesse alguma previsibilidade dentro de algo que parece acontecer ao acaso.

Talvez Nimb não curta muito isso, mas o objetivo resumido da teoria é verificar o comportamento de sistemas dinâmicos que apresentam instabilidade, porque muitos fatores podem influenciá-los. E sim, há matemáticos tentando representar o que achamos ser acaso com equações matemáticas.

Uma das bases da teoria é o conhecido Efeito Borboleta, analisado pela primeira vez em 1963 por **Edward Lorenz**. Ele descobriu que fenômenos aparentemente simples têm um comportamento tão caótico quanto a vida. O que nos leva àquela famosa frase: *"o bater das asas de uma borboleta no Brasil pode causar, tempos depois, um tornado no Texas"*.

A junção do experimento de Lorenz com a matemática de um cara chamado **Mandelbrot** indica que o caos parece estar na essência de tudo, moldando o universo: uma mudança muito pequena nas condições iniciais de uma situação leva a efeitos imprevisíveis.

Essa parte Nimb gostaria, mas com certeza riria de um banco de gente tentando achar respostas em uma equação. Claro, ele também já sabia, como a mitologia, que o caos é um dos elementos que muda nossas vidas a cada minuto.

Caos na mesa e além

Quando fui escrever esse texto, tentei começar de forma organizada, pensando (como sempre faço) em um átomo. No centro está a discussão principal, que pode funcionar como um fio condutor. Nesse caso seria quais as representações de caos. Acabei criando uma lista gigante de como poderíamos vê-lo em tudo: em games como *Chrono Cross*, quadrinhos como *Sandman*, RPGs e wargames como *Warhammer*, ou no próprio processo de criação de histórias.

Veja, você começa uma nova aventura de RPG e já sabe qual o cenário, desenha mapas, e acredita que seus personagens vão agir de acordo com certas premissas. Mas, claro, eles não vão. Eles terão atitudes imprevisíveis — acredito que os mais novatos tendem a fazer coisas ainda mais loucas, por não estarem acostumados com o sistema, e não se prenderem a regras não ditas.

Por exemplo, certa vez eu estava jogando com um grupo, e um deles foi encorajado a fazer um bárbaro, porque nunca tinha jogado. A gente explicou pra ele: "você é grande e forte. Você bate nas coisas que estão na sua frente". Nosso primeiro encontro aconteceu com dois cães infernais. Eles nos emboscaram. E, enquanto a gente pensava o que cada um ia fazer depois de rolar iniciativa, nosso bárbaro dizia: "Posso esmagar os pescoços deles com as minhas mãos?"

"Rola o dado". Um 20, naturalmente.

Ele matou os dois cães apertando seus pescoços. O mestre tinha considerado isso? Não. Isso mudou a história dele completamente? Sim. Inclusive, ele aumentou o desafio dos combates, óbvio. Até que estávamos em uma torre, e nosso bárbaro acabou preso, porque não esperou a ladina verificar as armadilhas. Afinal, ele era grande e forte e batia nas coisas. Dentro de sua cela, ele decidiu que iria abrir a porta forçando as barras. Ele demorou três rodadas? Claro. Ele poderia ter quebrado a fechadura em uma rodada só? Óbvio. Ele considerou essa possibilidade? Bem, ele era grande e forte e batia nas coisas. Porém, como esperado, ganhou pontos de experiência extra pela interpretação. E a gente quase morreu. Foi uma sessão caótica, e uma das mais divertidas da minha vida.

Talvez o caos seja bem simples de ser visto em algo interativo e altamente maleável como o RPG, mas isso acontece em qualquer cenário ou trabalho. Teve até um desenvolvedor chamado **Kevin Ryan** que disse no site Gamasutra: quanto mais os jogos ficam complexos, mais o efeito borboleta aparece e fica evidente. Isso é: você começa a desenvolver jogos com tantas variáveis que começam a aparecer resultados inesperados. *Bugs*.

A lista cresce e continua sem fim, e meu texto foi virando um monstro maluco, cheio de possibilidades. E, por conta disso, e do cansaço comum ao final de ano, atrasei. Eu odeio atrasar. Fiquei remoendo que falar um bando de coisas talvez não ajudasse a entender a figura simbólica do caos, ou talvez fosse perfeito. Ainda não tenho o desprendimento suficiente (essa característica piorou depois do mestrado e do doutorado) para escrever sem nenhuma estrutura. Mas achei que eu deveria contar um pouco de mitologia e de filosofia, e contar uma história. Acabei por reunir minhas duas ideias, por conta de um atraso. E o Efeito Borboleta reina. Que bom.

Bora pra mais um símbolo?

Personificação do caos

E, apesar de ser mostrado como uma essência primordial na criação, uma força que rege as vidas, o efeito que criou esse texto, e assim por diante, ainda fica muito difícil ter uma ideia clara do que é o caos.

Acredito que uma maneira de o representar é com a imagem do *trickster*. Para **Lévi-Strauss**, as lendas tinham sempre uma função prática de ajudar a decodificar o mundo e a natureza. Por exemplo: nascer é algo que todo o ser humano passa, assim como morrer. Essas coisas são contraditórias, mas existem presentes, e juntas, o tempo todo. Assim, a cultura poderia criar um(a) deus(a) da vida e um(a) da morte, ou uma figura que personificasse ambas as coisas: o trickster. Um(a) deus(a) que concederia tanto a vida quanto a morte.

Sendo dúbios, esses seres podem ser aliados ou/e inimigos, traiçoeiros, complicados de se entender, e sempre surpreendentes. Às vezes, podem mudar de forma, pois ligam dois mundos. Podem ser mensageiros, e geralmente estão ligados tanto ao abrir quanto ao fechar dos caminhos, afinal, têm acesso a todos eles.

O caos violento de *Warhammer*

A criação de Nimb

Vocês vão achar que eu estou forçando a barra para construir uma narrativa que se encaixe no texto da Flávia, mas o que vou relatar aqui é a mais puta verdade: Nimb foi, adequadamente, criado por acaso.

Não vou lembrar o ano, mas era uma época pré-Tormenta, em que a gente tinha aquela liberdade gostosa de inventar o que quisesse sem imaginar as consequências. Você jogava um nome aleatório e um fiapo de história, com a certeza de que jamais teria que explicar qualquer coisa.

Ao escrever a frase "Que Nimb role bons dados" no conto *A Flauta de Crand*, quis fazer uma brincadeira, trazendo para o mundo de jogo a referência às jogadas tão importantes para o RPGista: não só você, jogador, torce por um resultado benéfico; seu personagem também espera por um sucesso decisivo em um etéreo dado cósmico. Era uma ideia bacana jogada ao vento. Despretensiosa. Aleatória. Do tipo que não deveria ser lembrada quase vinte anos depois. Mas é.

No fim das contas, Nimb se recusou a ser esquecido.

J.M. TREVISAN

A divindade trickster pode quebrar as regras da natureza, e dos outros deuses, e muitas vezes essa quebra é narrada como uma forma de truque — daí seu nome.

Algumas vezes, o trickster pode ser tolo, e nos lembrar da nossa ingenuidade, o que — por tabela — se aplica a Nimb (quem não se lembra de Hit, a louca da ponte? Ou da versão de Dee, o sumo-sacerdote do deus do caos, com seus pirulitos gigantes?).

Também é possível enxergar o deus de Tormenta em relação a outra divindade: Loki. Em muitos poemas o deus Loki também troca de sexo (sim, escrevi isso apenas para lembrar aos editores de Tormenta que eu adoraria fazer o conto do Nimb hermafrodita). Loki adora uma travessura, faz trapaças e não é exatamente um Aesir (o clã de deus que habita Asgard), mas vive entre eles. Muita gente pode considerá-lo maléfico, mas suas artimanhas já se provaram importantes para a sobrevivência dos deuses. Mas sim, ele pode e sabe mentir muito bem. Ao mesmo tempo que deve liderar um exército no Ragnarok, também já ajudou Thor a recuperar Mjölnir, por exemplo. Muitos de seus atos mais malditos aconteceram por boas causas, mantendo a complexidade da divindade o tempo todo. Ele é o próprio caos que permite a evolução.

Como Loki ou Nimb, há diversas representações da divindade do caos como um trickster. De Anansi, a aranha africana inteligente que pode ser orgulhosa e impulsiva; a Maiu da cultura polinésia que fazia grandes feitos por conta de suas trapaças, ao Saci brasileiro, o menino brincalhão, que causa transtornos, gosta de esconder objetos, mas também tem o domínio das matas e das ervas sagradas, e (como o Curupira) pode confundir aqueles que entravam nas matas sem autorização para roubar ervas medicinais.

Todas estas funções se confundem também com as esferas dominadas por Hyninn, o deus oficial da trapaça no universo de Tormenta, mas nada mais ninguém espera que Nimb respeite qualquer tipo de fronteira. A diferença é que a atuação em cada um destes aspectos depende simplesmente da variação de seu humor, de sua vontade. A síntese do deus do caos.

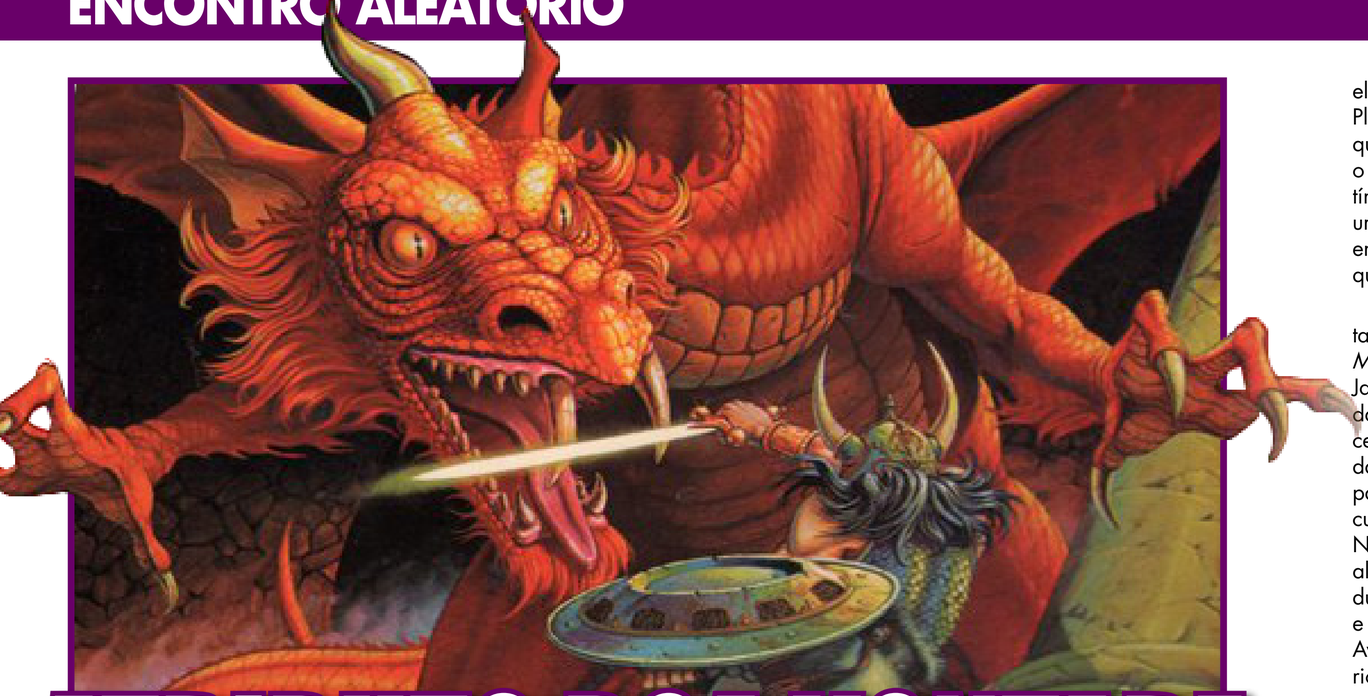
Independente de qualquer conclusão que possamos traçar, você pode, como eu, continuar a perseguir o Aleph. Role um dado de seis lados esperando um resultado positivo e preste atenção: você certamente ouvirá uma gargalhada zombeteira ao fundo.

O caos, afinal, não precisa ser importunado. Ele chega até você quando você menos espera.

FLÁVIA GASI

DISPONÍVEL!
Capa dura + 208 Páginas
Sistema inédito
R$ 28,00

A Bandeira do Elefante e da Arara



ATRIBUTO BOA VONTADE

AZECOS ESTREIA NOSSA NOVA COLUNA DE CONVIDADOS

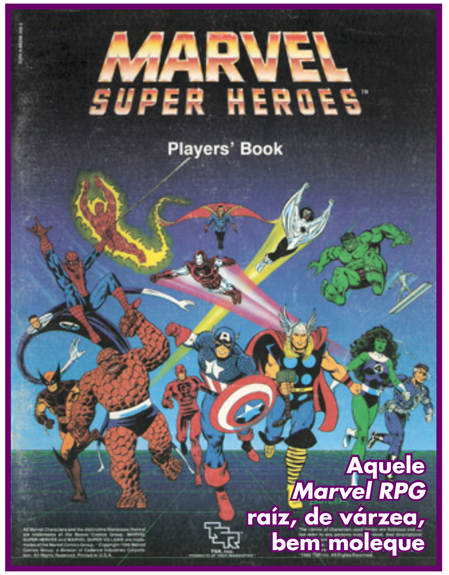
Comecei a jogar RPG no longínquo ano de 1990, numa era pré-internet e sem contato prévio com outros jogadores. Meu grupo se formou na escola, quando uma meia dúzia de nerds que liam livros-jogo da editora Ediouro (e que depois passaram a ler a série *Fighting Fantasy*, escrita por Ian Livingstone, hoje publicada pela Jambô) encontraram o D&D Basic Set.

Um deles conseguiu trazer dos Estados Unidos a caixa e um conjunto de dados, e corajosamente se aventurou a mestrar para o resto. A bagagem nerd da turma era muito parecida: além dos livros-jogo todos tinham lido algo (ou tudo) de **Tolkien**, muita HQ, e jogado videogames. Nada em especial. Ninguém era profundo expert de nada, éramos moleques de 14 anos que gostavam de ler e de conversar sobre aventuras fantásticas. Éramos todos novatos.

Lembro das longas tardes jogando na casa de um dos membros do grupo, graças à sua habilidade de convencer os pais a ceder a sala do apartamento para que oito adolescentes empolgados rolassem dados e vociferassem as formas mais criativas de trucidar seus inimigos. Quem joga RPG sabe que quem vê de fora acaba não tendo uma noção exata do que está acontecendo, mas conseguíamos não atrapalhar muito a rotina da casa deste amigo e o jogo fluía.

Obviamente comentei com colegas da minha rua, também nerds, e não demorou para que eu mestrasse D&D para eles. Passei minhas férias de 1990 para 1991 devorando o Player's Handbook para poder mestrar para o meu grupo, que estava super empolgado em mudar de sistema e jogar o a versão "avançada" do sistema. Era tudo em inglês, não tínhamos alternativa. Eu sentava na poltrona com o livro de um lado e o dicionário do outro e mergulhava na missão de entender aquelas regras, mais complexas e abrangentes do que o set básico do D&D.

Depois de um tempo fui conhecendo outras pessoas que também jogavam RPG. Foi assim que conheci *GURPS* e *Marvel Super Heroes*, e ia de um lado pro outro do Rio de Janeiro para jogar ou ver as novidades que chegavam nas lojas do centro da cidade. Também lembro das esticada saté o bairro da Tijuca para ir numa loja muito boa de HQs cujo nome não me lembro mais. Nesta época de peregrinação vivi algumas "aventuras": passei por duas tentativas de assalto (escapei) e presenciei um tiroteio em plena Av. Rio Branco. Coisas que os cariocas conhecem bem e aprendem a conviver, infelizmente.



Estes percalços não me tiravam a vontade de jogar nem de ir às livrarias. Os livros eram muito caros e a maior parte era indexada em dólar, ou seja, o dólar subia, o livro ficava imediatamente mais caro. Cheguei ao ponto de ficar de olho na cotação, comprar dólares e pagar na moeda americana mesmo. Saía mais barato e prático, uma vez que a cotação da livraria era sempre um pouco mais alta que a do dólar comercial. Assim comprei alguns dos meus livros desta época: poupando, comprando dólar em casa de câmbio e pagando em dinheiro vivo na livraria.

Quando olho para trás, penso "que trabalheira!". E era mesmo. Trabalho para conseguir novos livros e para combinar jogo numa era sem celular nem internet. Um ligando para casa do outro, no telefone fixo, falando com a mãe do amigo para avisar que ia ter jogo no sábado, para desmarcar jogo, etc. Algumas das mães não gostavam da ideia do seu filho o sábado inteiro "enfurnado" dentro de casa jogando algo que elas não entendiam direito. "Vai pra rua, vai pra praia!" minha mãe dizia quando, já de mochila cheia de livros nas costas, eu falava que ia na casa de um amigo em outro bairro para jogar. Cada mãe tinha sua própria maneira de "brigar" com o RPG, mas hoje vejo que elas até gostavam, pois viam que seus filhos estavam lendo mais (e em inglês), reunidos num hobby saudável e sem se meter em confusão.

Era trabalhoso, mas lembro que todos os amigos com os quais eu jogava não reclamavam, nem eu. Havíamos descoberto o passatempo definitivo: o jogo em que você pode fazer o que quiser, ser o personagem que quiser, fazer proezas épicas que seriam comentadas por muito tempo na escola e na rua. Muitas destas proezas nos lembramos, ainda hoje, quase 30 anos depois quando nos reencontramos ou nos falamos pelos *apps* da vida.

Uma coisa não mudou desde então e acho que nunca irá mudar. Quem mais tem trabalho é o mestre. Para muitos jogadores naquela época, e ainda hoje, ser mestre era algo extraordinário, que parecia exigir habilidades transcendentais praticadas há milênios e transmitidas por meio de hieróglifos e runas ancestrais. Poucos dos meus jogadores na época se arriscaram a mestrar para outros grupos, inclusive para mim, que acabava sendo sempre o mestre oficial do grupo da rua. Embora eu também fosse jogador naquele outro grupo do pessoal da escola, quando me lembro de RPG na minha adolescência, lembro da visão por trás do escudo do mestre.

Tudo isso nos leva a um dos segredos ancestrais que somente os mestres têm acesso, não sem antes enfrentar um teste mortal na torre mais alta e mais soturna dos novecentos reinos. O mais importante segredo, guardado por runas mágicas e monstros devoradores de pensamentos, longe das mãos indignas dos mortais — mas que eu, benevolentemente, vou contar a vocês.

Sabem qual é a única habilidade que alguém interessado em RPG deve ter?

Boa vontade. Só isso.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Para jogar, e principalmente mestrar, mais importante que conhecer profundamente as regras, *lore*, suplementos ou qualquer outra coisa, é ter a vontade de fazer as coisas acontecerem. Ter a (boa) vontade de se deslocar, aceitar um novato cheio de dúvidas, preparar sua ficha ou uma aventura antecipadamente, improvisar na hora que for necessário, e por aí vai.

E a boa vontade começa com a leitura. Por mais que existam tutoriais em vídeo. Você precisa ler todos os livros? Não. Precisa ler o livro inteiro? Provavelmente não. Entretanto, alguma leitura será necessária. É possível começar a jogar sem ter lido nada, muitos começam assim, mas em algum momento será necessário encarar o livro. Seus amigos podem uma hora ficar cansados de explicar coisas básicas que você já poderia saber se tivesse feito isso quando começou a jogar dois anos atrás.

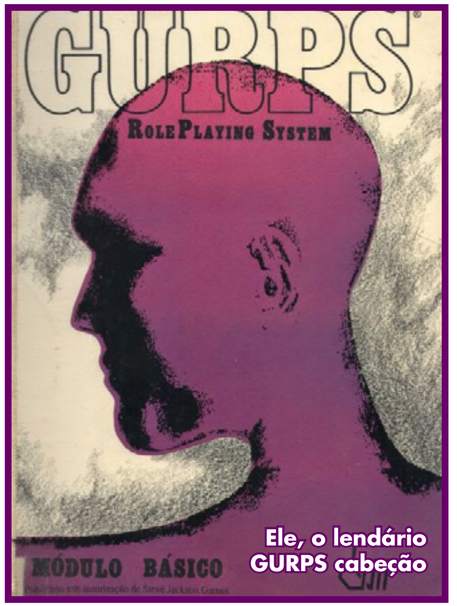
Como já citei, a boa vontade serve para explicar o jogo para novatos também. Explique e complemente "lá no capítulo tal tem mais uns detalhes que é legal conhecer". Pronto. Não basta só destrinchar, é preciso indicar o próximo passo. Quando somamos a boa vontade do veterano em explicar e a boa vontade do novato em ler, as coisas se complementam e o resultado é um grupo que se ajuda mutuamente e quer evoluir junto. Quando olho para aquele longínquo 1990, vejo que essas qualidades ajudaram meu grupo a continuar jogando.

Também é preciso fazer algumas concessões para que o jogo aconteça. Já vi em grupos no Facebook postagens como esta: "Procuro grupo do sistema X para jogar de classe Y, arquétipo Z, no cenário ABC aos sábados pela manhã desde que não seja feriado". É pouco provável que consiga encontrar exatamente um grupo com tamanha especificidade. Pode ser que ao conversar com um grupo que tenha uma vaga, nem todas as especificidades que ele queria sejam atendidas, e que com algumas alterações, seja na classe, sistema ou cenário o autor desta postagem consiga encontrar um novo grupo. Mas é preciso se enquadrar.

Entenda, não há nada errado em desejar jogar "no sistema X, com classe Y...", se é o desejo do jogador, ele tem todo direito de buscar algo de seu interesse. Mas depois não adianta reclamar que é difícil achar grupo se fracassar.

Durante alguns anos, já no início dos anos 2000, eu jogava aos sábados à tarde com um grupo onde praticamente todo mundo trabalhava na mesma empresa, salvo por dois jogadores adolescentes que não trabalhavam ainda. Sem esforço, este grupo, um dos mais legais com quem já joguei, não iria longe. Sábado era um bom dia para quem trabalhava, mas ruim para os mais jovens que talvez preferissem ir para festas. As idades iam de 15 aos 30 anos, fazendo com que as experiências de vida e expectativas com o jogo fossem diferentes. Alguns experientes em RPG e outros novatos. Todos tínhamos que fazer concessões e negociar aspectos uns com os outros para fazer acontecer. As partidas aconteciam na casa do mestre, mas uma vez a esposa dele havia marcado de receber uns convidados e não queria "aquela zona" por lá. Ninguém conseguiu liberar a própria casa pro jogo, seja com seus pais ou com as esposas. O que fizemos? Fomos para um shopping jogar sob os olhares desconfiados dos frequentadores, e principalmente dos seguranças, que não entendiam o que estava acontecendo ali.Provavelmente se não tivéssemos no grupo alguns membros de cabelos brancos ou meio carecas teríamos sido convidados a nos retirar. O que importa é: apesar de tudo, naquele dia teve RPG.

Vejo adicionalmente ainda a necessidade de um olhar mais sistêmico sobre o cenário do RPG brasileiro, e este é o meu lado consultor falando. Encontrar novos grupos depende de um fator básico: oferta de mestres e jogadores. Considero que um mestre nada mais é do que um jogador que se aventurou a conduzir um jogo, logo, é também um jogador. Quantos jogadores hoje estão procurando um grupo para se juntar? Mil? Dez mil? Não faço a menor ideia, este deve ser um número difícil de calcular com precisão, mas vamos considerar que ele existe. Quanto mais pessoas quiserem jogar RPG, em teoria, mais fácil se tornar encontrar um grupo. Se só três pessoas em sua cidade querem jogar RPG ficará mais difícil conciliar agenda, distância e interesses, ao passo que se 3000 quiserem jogar, será bem mais provável montar seu grupo. Quanto mais gente se interessar por RPG, mais opções todos nós teremos, e isto passa necessariamente por termos mais jogadores novatos se interessando pelo hobby.



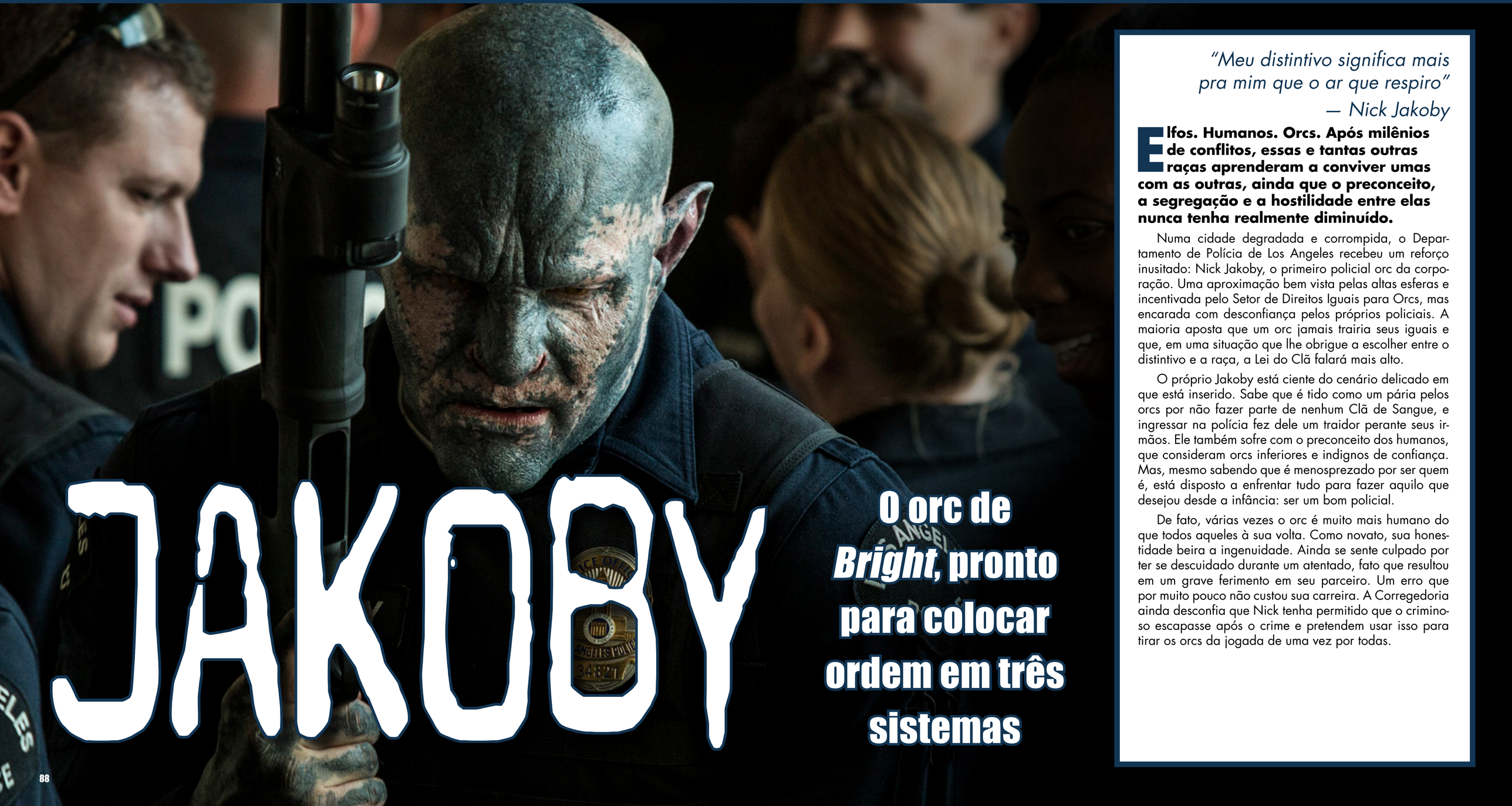
Invariavelmente a melhor ferramenta atual para este arrebanhamento são as comunidades na internet, mas a recepção que eu vejo estes novatos receberem me leva a acreditar que a comunidade não tem muita paciência ou didatismo nessa hora. Já vi verdadeiros debates acadêmicos sobre o jeito "certo" de jogar RPG, e não poucas vezes a conversa virou bate boca. Se eu fosse um novato chegando em uma comunidade assim, pularia fora procuraria outro jogo. Cansa repetir, mas é preciso o entendimento que grupos diferentes jogam de maneiras diferentes, com sistemas diferentes, cenários diferentes, e assim por diante. O jeito certo de jogar RPG é respeitando aos demais jogadores do grupo de modo que todos busquem se divertir coletivamente. Se você quer jogar com mais roleplay e o grupo não, ou você se adapta ao grupo, ou o grupo a você, mas provavelmente a solução é algo no meio do caminho com boa vontade de ambas partes. Se este acordo não sair, provavelmente você, sabiamente, procurará outro grupo onde você possa se divertir dentro das suas expectativas. O jeito certo de jogar RPG é quando as pessoas se divertem, e este deve ser o objetivo que nós, veteranos, precisamos manter em mente quando recebemos novos jogadores em nossos grupos e nas comunidades online. O crescimento do nosso hobby passa necessariamente por uma melhor acolhida de novatos.

Eu já vivi uma era onde era quase impossível encontrar pessoas que jogassem RPG. Ficava animadaço quando alguém queria ao menos saber "que jogo é esse aí?", e acredite em mim, prefiro como é hoje com a variedade de jogadores, sistemas e cenários que temos à disposição, quase tudo em português e de alta qualidade.

Este é o convite que eu faço a você, veterano, e principalmente a você, mestre: tenha a boa vontade de receber os novatos, explicar o que for necessário ao mesmo tempo em que estimula este jogador ou jogadora a buscar conhecer mais sobre o jogo, se arriscar em um roleplay diferente, e quem sabe mestrar para seu próprio grupo quando tiver mais experiência. Nos anos 90 ninguém era expert, nem conhecia nada profundamente de RPG e nem tentava impor sua vontade ou a sua "verdade" aos demais. E nos divertíamos absurdamente com nossos jogos. Hoje não precisa ser diferente. Com boa vontade e acolhendo bem novatos e novatas estaremos construindo melhores grupos de RPG e uma comunidade mais saudável e duradoura para que possamos continuar jogando RPG eternamente.

AZECOS

visite o canal do autor clicando **aqui**



JAKOBY

O orc de *Bright*, pronto para colocar ordem em três sistemas

"Meu distintivo significa mais pra mim que o ar que respiro"
— Nick Jakoby

Elfos. Humanos. Orcs. Após milênios de conflitos, essas e tantas outras raças aprenderam a conviver umas com as outras, ainda que o preconceito, a segregação e a hostilidade entre elas nunca tenha realmente diminuído.

Numa cidade degradada e corrompida, o Departamento de Polícia de Los Angeles recebeu um reforço inusitado: Nick Jakoby, o primeiro policial orc da corporação. Uma aproximação bem vista pelas altas esferas e incentivada pelo Setor de Direitos Iguais para Orcs, mas encarada com desconfiança pelos próprios policiais. A maioria aposta que um orc jamais trairia seus iguais e que, em uma situação que lhe obrigue a escolher entre o distintivo e a raça, a Lei do Clã falará mais alto.

O próprio Jakoby está ciente do cenário delicado em que está inserido. Sabe que é tido como um pária pelos orcs por não fazer parte de nenhum Clã de Sangue, e ingressar na polícia fez dele um traidor perante seus irmãos. Ele também sofre com o preconceito dos humanos, que consideram orcs inferiores e indignos de confiança. Mas, mesmo sabendo que é menosprezado por ser quem é, está disposto a enfrentar tudo para fazer aquilo que desejou desde a infância: ser um bom policial.

De fato, várias vezes o orc é muito mais humano do que todos aqueles à sua volta. Como novato, sua honestidade beira a ingenuidade. Ainda se sente culpado por ter se descuidado durante um atentado, fato que resultou em um grave ferimento em seu parceiro. Um erro que por muito pouco não custou sua carreira. A Corregedoria ainda desconfia que Nick tenha permitido que o criminoso escapasse após o crime e pretendem usar isso para tirar os orcs da jogada de uma vez por todas.

CHEFE DE FASE

O Universo de Bright

Bright apresenta um mundo muito semelhante ao nosso, mas em que inúmeras raças e monstros das histórias de fantasia como elfos, centauros, dragões e orcs convivem com os humanos. A segregação e o preconceito entre elas acabaram gerando uma desigualdade palpável entre as raças. Enquanto os elfos são ricos, poderosos e abastados e a maioria dos humanos ocupa os postos de trabalho da classe média, os orcs são marginalizados, relegados a subempregos ou mesmo à criminalidade.

Boa parte desse preconceito nasceu devido à lenda de que os orcs no passado teriam se associado ao Senhor das Trevas: um *bright* (os únicos geneticamente capazes de manipular artefatos) que, fazendo uso de uma varinha de condão, reinou sobre todas as raças do mundo. Ele só foi derrotado após a união dos Nove Exércitos sob as ordens do orc Jirak, fundador do Escudo da Luz. Após a queda do inimigo em comum, a magia foi banida e, mais recentemente, desacreditada, enquanto as varinhas mágicas e outros artefatos dos tempos antigos se perderam.

Entretanto, a magia ainda existe. Remanescentes do Escudo da Luz atuam nos bastidores contra os Inferni, elfos que desejam o retorno do Senhor das Trevas para destruir a sociedade moderna e trazer de volta a era da magia. O governo também está ciente da presença dos Inferni, por isso procura evitar ao máximo que essas histórias cheguem ao conhecimento do grande público.

Jakoby em Jogo

Jakoby é um policial que faz rondas nas regiões mais perigosas da cidade de Los Angeles. Ele patrulha ao lado de Ward, um policial dedicado, porém atolado em dívidas e com problemas de relacionamento com o restante da corporação. Ele queria que tudo apenas desse certo nos seus últimos anos antes da aposentadoria e ficou bastante desgostoso ao saber que teria que trabalhar ao lado de um novato. E pior ainda, um orc!

Nick é muito mais forte e resistente do que um humano, ainda que naturalmente seja mais pesado e lento. Tem um faro excepcional, além de reconhecer facilmente as reações humanas através de alguns tiques e expressões. Por não ter um Clã de Sangue e querer conviver com humanos, Jakoby mantém as presas raspadas. Ainda que seu senso de humor não possa ser considerado refinado, sempre tenta ver as coisas sob uma perspectiva otimista. Além disso, curte Death Metal, a boa e velha música romântica orc.

Muito mais do que a questão da magia, é a dinâmica entre as raças que torna Bright um cenário tão rico. Os jogadores podem fazer parte do Departamento de Polícia de L.A., tanto como humanos ou orcs recém-chegados após Jakoby ter aberto essa possibilidade, precisando lidar eles mesmos com o forte preconceito dos colegas. Nick fez muitos inimigos entre as gangues de L.A. e ainda não se sabe como irão reagir aos últimos eventos.

Caso o mestre queira explorar mais a questão da magia e permitir outras raças como personagens jogadores, todos podem ter sido convocados pela Força Tarefa Mágica, uma divisão especial do Departamento de Magia dos Estados Unidos. Nesse caso, Jakoby já será considerado um veterano por ter sobrevivido à última missão e poderá ser usado para explicar o universo e os mistérios da magia para os jogadores durante as aventuras.

3D&T Alpha — 7 pontos

F3, H1, R2, A2, PdF2. 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Orc (infravisão, monstruoso, má fama), Sentidos Especiais (faro e audição aguçadas, senso de direção) (1).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Perícias: ciências proibidas, rastreio e pilotagem.

Orc é uma Vantagem Única apresentada em *Tormenta Alpha*. No Universo de Bright, a desvantagem Inculto da raça pode ser recomprada por 1 ponto.

Senso de Direção é um sentido especial visto em **Mega City.**

Mutantes & Malfeitores — NP 6

For 20 (+5), Des 10 (+0), Con 18 (+4), Int 8 (-1), Sab 13 (+1), Car 9 (-1)

Resistência +8*, Fortitude +11, Reflexos +6, Vontade +7

Perícias: Conhecimento (Arcano) 9 (+8), Conhecimento (Manha) 8 (+7), Diplomacia 4 (+3), Dirigir 8 (+8), Escalar 8 (+13), Idiomas 3 (élfico, inglês, orc), Intuir Intenção 8 (+9), Investigar 8 (+7), Nadar 4 (+9), Notar 8 (+9), Obter Informação 8 (+7), Procurar 8 (+9), Profissão (Policial) 8 (+9).

Feitos: Agarrar Aprimorado, Ataque Poderoso, Equipamento 5, Trabalho em Equipe 1.

Poderes: Super-Sentidos 2 (Faro, Ultravisão)

Equipamento: algemas, bomba de gás lacrimogêneo, tonfa (dano +2), fuzil de assalto (dano +4), colete tático (Resistência +4).

Combate: ataque +6, dano +5 (desarmado), +6 (tonfa), +5 fuzil de assalto), Defesa 14*, Iniciativa +0.

Complicações: Honra, Preconceito: Orc

Pontuação: Habilidades 18 + Perícias 23 + Feitos 8 + Poderes 2 + Salvamentos 19 + Combate 20 = 90.

**Reduziu a Defesa para 4 para aumentar o salvamento de Resistência para 8.*

Savage Worlds

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d6, Força d8, Vigor d8.

Perícias: Atirar d8, Conhecimento (Ocultismo) d6, Dirigir d6, Investigação d6, Lutar d8, Manha d8, Perceber d8+2.

Carisma: -2. Movimentação: 6. Aparar: 6. Resistência: 6.

Complicação: Código de Honra.

Equipamentos: Colete de Kevlar, Desert Eagle, Viatura da Polícia (Blindada).

Habilidades Especiais: Conexões (Polícia).

Orc de Bright (Força Inicial d6, paga 2 pontos pra aumentar Agilidade. Recebe Prontidão por olfato aguçado e Forasteiro).

INOMINATTUS

O MILAGRE DO SENTINELA

Esta mini-aventura está à disposição de quem mestra para ser usada em RPGs históricos ambientados no Brasil — *A Bandeira do Elefante e da Arara*, O Desafio dos Bandeirantes, Mini GURPS Entradas e Bandeiras, Mini GURPS Quilombo dos Palmares e outros jogos compatíveis de ambientações e gêneros semelhantes, como aventuras navais ou de capa e espada.

É uma estrutura de história simplificada, para ser expandida e adaptada conforme sua mesa. *O Milagre do Sentinela* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

A missa

Os personagens se aventuram pelo litoral brasileiro entre 1520 e 1570. Portugal ainda consolida o controle da sua nova colônia e a presença de incursões francesas é comum. Em meio à disputa territorial alguns indígenas lutam do lado português, enquanto outros, como os tupinambás, são aliados dos franceses.

A aventura pressupõe que os personagens estão do lado de Portugal, mas o inverso, ou não estar de nenhum lado, é possível. Eles chegam a um povoado durante uma noite de tempestade, na véspera do domingo. São recebidos com hospitalidade e comem o melhor jantar que tiveram em algum tempo, recebem roupas secas e redes onde dormir. Os personagens ficam sabendo que na manhã seguinte o pároco local, Padre Miguel, realizará a missa rotineira. Todos estão ansiosos para ouvir seu sermão. Dizem que falará sobre um grupo de piratas franceses que tem assolado a região e invocará bênçãos divinas contra o inimigo.

Personagens católicos podem comparecer a missa (na verdade, isso é esperado deles!) e personagens de outras religiões são convidados a ouvir as palavras do sacerdote. Pergunte aos jogadores quais são suas ações durante a manhã do dia seguinte. E, lembre-se, faz sentido que personagens não católicos ou que não sejam praticantes resolvam passar seu tempo na aldeia de outra maneira.

PEQUENAS AVENTURAS

Piratas de domingo

O dia amanhece ensolarado. A maioria dos habitantes do povoado deixa suas casas e se reúne na capela local, com exceção de Gonçalves, sentinela de uma minúscula fortificação voltada para o mar. Um pouco antes da missa começar, Gonçalves, que gosta de passar o tempo tricotando, arregala os olhos, sem acreditar. Há um navio ancorado à sua frente!

Gonçalves grita pedindo ajuda. Dispara uma salva do único canhão do povoado, para que o som alerte os habitantes. O tiro do canhão atinge acidentalmente o navio em cheio, mas não causa muito dano além de um buraco no convés.

Padre Miguel mal começou a missa quando todos ouvem o alarme. Voluntários são convidados a investigar. Quem atende os pedidos de ajuda encontra Gonçalves na fortificação e ele relata tudo o que sucedeu. Se perguntarem a Gonçalves como não viu uma embarcação tão grande se aproximar, o sentinela dirá, gaguejando, que o navio ancorou durante a tempestade da noite anterior e passou despercebido a ele, em meio à chuva e a escuridão. Gonçalves está mentindo. Se pressionado, confessará que passou a noite se escondendo, porque tem medo de trovões!

Enquanto todos decidem o que fazer, ouvem gritos. Piratas já desembarcaram durante a noite e estão em terra se escondendo. Um número deles, o dobro do número de jogadores, surge em frente à capela. São capitaneados por um corsário francês chamado Valvert. Apontam armas para os habitantes, que tentam confinar dentro da construção.

Valvert ameaça os personagens:

– Rendam-se! Os canhões do meu navio têm a capela como alvo. Uma afronta e bombardearei essa aldeia.

Deixe os jogadores agirem, logo algo interromperá a cena. Visível da capela, o navio de Valvert emana luz, vinda do buraco no convés feito pelo canhão de Gonçalves. Em plena manhã de sol a embarcação é atingida por um raio caído do céu e explode em chamas. Os piratas devem fazer testes de medo ou sanidade. O grupo pode aproveitar essa oportunidade para atacá-los.

Se derrotado, Valvert tenta um último trunfo: fazer alguém do povado de refém e fugir. É preciso resolver a situação e lidar com as consequências.

O que era aquilo?

Após a batalha, mais luz emana, agora vinda da fortificação. Se os personagens investigarem, encontram uma criatura incandescente deixando a boca do canhão antes disparado por Gonçalves. Ela voa pelo céu desaparecendo no horizonte. Cada pessoa vê algo diferente naquela manhã ao olhar para ela. Os habitantes do povoado descrevem e interpretam o que viram de acordo com suas crenças. Falam de santos, anjos, espíritos, divindades, memórias.

Apesar da discrepância dos relatos, todos, sem exceção, experimentam uma sensação de paz absoluta, como jamais sentiram na vida.

Padre Miguel diz que tudo o que aconteceu é um milagre, prova de que Deus é a favor que os portugueses colonizem a nova terra. Gonçalves é tratado como santo milagreiro para seu constrangimento e o canhão do povoado como relíquia sagrada, embora não volte a manifestar nenhum tipo de poder sobrenatural e seja, para todos os efeitos, um canhão comum.

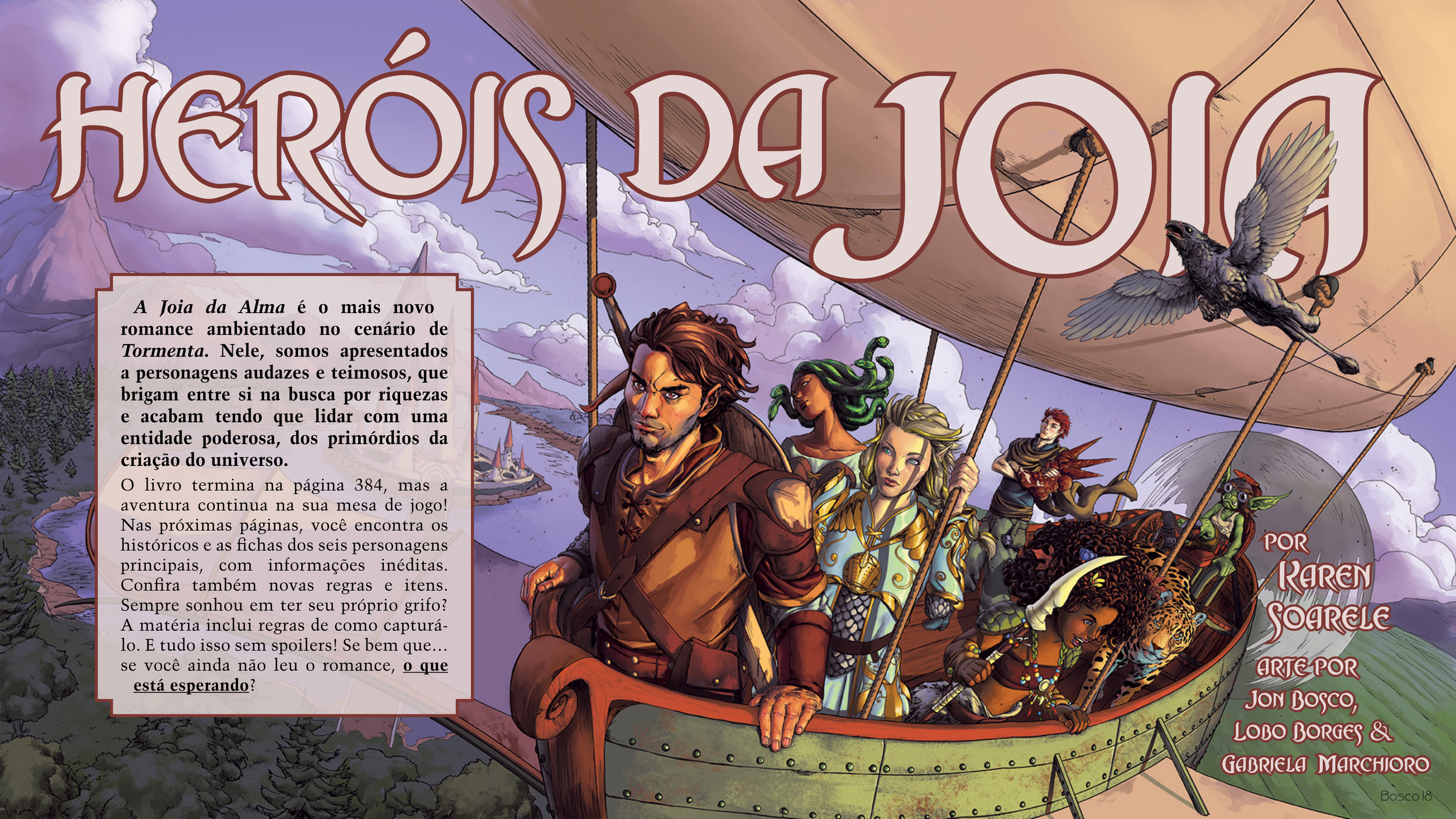
Mas a verdade é outra: o que todos enxergaram é uma criatura de lendas, A Mãe de Ouro.

É dito que essas criaturas costumam proteger imensas jazidas de metais preciosos. Essa em específico, contudo, passou a morar no canhão e se afeiçoou aos habitantes do povoado. Para ela, são seu verdadeiro tesouro. Como gancho para outra aventura, os personagens podem partir em busca da criatura e desvendar o mistério.

Os habitantes do povoado se contentarão em celebrá-lo.

DAVIDE DI BENEDETTO

HERÓIS DA JOIA



A Joia da Alma é o mais novo romance ambientado no cenário de _Tormenta_. Nele, somos apresentados a personagens audazes e teimosos, que brigam entre si na busca por riquezas e acabam tendo que lidar com uma entidade poderosa, dos primórdios da criação do universo.

O livro termina na página 384, mas a aventura continua na sua mesa de jogo! Nas próximas páginas, você encontra os históricos e as fichas dos seis personagens principais, com informações inéditas. Confira também novas regras e itens. Sempre sonhou em ter seu próprio grifo? A matéria inclui regras de como capturá-lo. E tudo isso sem spoilers! Se bem que... se você ainda não leu o romance, **o que está esperando**?

POR
KAREN SOARELE

ARTE POR
JON BOSCO,
LOBO BORGES &
GABRIELA MARCHIORO

Bosco 18

Quando recebi o convite para escrever um romance no universo de *Tormenta*, primeiro eu comemorei. Depois, perguntei ao Guilherme Dei Svaldi se havia um tema específico que queria que eu abordasse, um reino onde preferia que a história se passasse, algum estilo de escrita que gostaria que eu seguisse. A resposta dele não poderia ter sido mais genérica: "Faça o que o seu coração mandar". Como escritora de literatura fantástica, essa é a melhor resposta que eu poderia querer.

Desde o início do projeto, tive três coisas em mente: em primeiro lugar, nada de escrever sobre o herói bonzinho que sai de casa para salvar inocentes. Christian é veterano, já cumpriu muitas missões nobres, e outras tantas não tão nobres assim. Depende de quem paga. Alguns dos outros personagens são bons, mas todos já tomaram decisões difíceis na vida. Nem sempre é fácil distinguir o certo do errado. Com base nisso, comecei a criar o histórico de cada personagem ao mesmo tempo em que trabalhava nas fichas. Tudo isso você encontra nesta matéria.

O segundo fator em mente foi que estes mesmos personagens, com suas falhas e dilemas morais, teriam que enfrentar uma entidade muito, mas muito poderosa. Isso não vou contar aqui. Para saber, você terá que ler o livro.

Entender o terceiro e último ponto de partida do romance requer algum contexto. Como jogadora de RPG, sempre quis que um personagem meu voasse pelos céus montado na criatura mais majestosa dos mundos de fantasia: o grifo. Acontece que os mestres nunca deixaram. Em diferentes sistemas, os argumentos que ouvi variavam de: "esse seu personagem de nível 1 é muito fracote para ter um grifo" até "fique à vontade para gastar todos os seus pontos na montaria, mas ela não vai caber na masmorra".

Depois de reunir a frustração de toda uma vida como RPGista, decidi que realizaria na literatura aquilo que nunca consegui na mesa de jogo. É possível que eu tenha falhado, mas Christian nunca desistiu. E esta matéria abre as portas para que você também consiga ter o seu próprio grifo.

Como um romance que surgiu a partir do cenário de *Tormenta*, nada mais justo do que retribuir, devolvendo um pouco da magia da literatura para o RPG.

Os heróis

A seguir estão os históricos e fichas dos seis principais personagens do romance.

Christian

Apesar de ser filho de um doutor do Colégio Real de Médicos, Christian Pryde nunca se interessou em seguir a valorosa carreira da medicina. Quando seu pai foi convidado a lecionar aos filhos do Conde de Adhurian, no reino de Sambúrdia, Christian foi junto, e passou a receber treinamento militar junto à guarda do castelo. Assim, ainda criança, trocou os livros e tubos de ensaio pelo escudo e espada — e agarrou a oportunidade com grande entusiasmo.

Trocar o campo de treinamento pela vida de aventureiro foi mais um empurrão do destino do que uma decisão consciente, mas Christian nunca olhou para trás. Contemplar o passado não é de seu feitio. Em vez disso, segue adiante, aceitando qualquer missão que surja em seu caminho, desde que a recompensa seja boa. Ganha bem atuando como mercenário. Ironicamente, está sempre sem dinheiro. Nem ele mesmo sabe onde tem gastado, mas muitos desconfiam que seja com bebida e mulheres.

A Família Pryde é tradicional em Salistick e seu símbolo é o leão. Porém, Christian se reconhece mais no grifo. Selvagem, independente, livre. Seu maior sonho sempre foi voar pelos céus de Arton, mas os anos de estrada o fizeram trocar os desejos infantis por coisas mais palpáveis. Hoje, continua querendo capturar um ovo — mas para vender em Vectora e poder encerrar sua carreira como aventureiro da forma mais ostentosa possível.

Christian usa espada e escudo simples, sem ornamentos. Cada peça de sua armadura foi conseguida de uma forma diferente, ao longo das missões que completou e masmorras que explorou, o que as torna desencontradas umas das outras. Ele não tem dinheiro para equipamentos novos e, mesmo quando encontra algo de valor, prefere vender tudo no mercado mais próximo. Também não acredita nos deuses, o que não o impede de aproveitar a utilidade prática da fé alheia.

Christian Pryde: humano, Guerreiro 8, CN; Médio, desl. 6m; PV 87; CA 27 (+4 nível, +3 Des, +5 armadura, +3 escudo, +1 Ao Sabor do Destino, +1 Foco em Escudo); corpo-a-corpo: espada longa +17 ou +12/+12 (1d8+14, 17-20); Fort +12, Ref +9, Von +5; For 22, Des 16, Con 18, Int 13, Sab 8, Car 12.

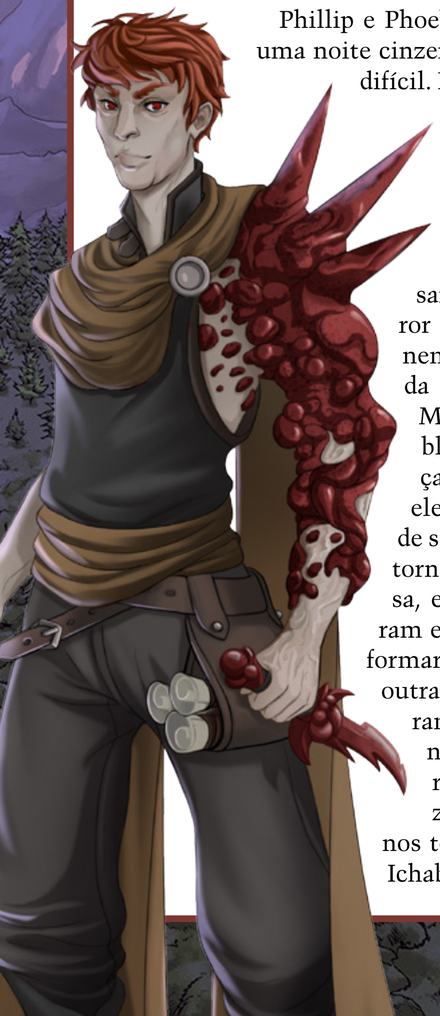
Perícias & Talentos: Adestrar Animais +12, Cavalgar +14, Conhecimento (ciências) +12, Cura +10, Iniciativa +18; Acerto Crítico Aprimorado (espada longa), Ao Sabor do Destino, Ataque Duplo (espada longa), Ataque Poderoso, Autônomo, Conhecimento de Golpes x2, Duro de Ferir, Especialização em Arma (espada longa), Foco em Arma (espada longa), Foco em Escudo (pesado), Trespassar; Cabeça Quente (desvantagem).

Golpes: bloqueio com escudo (+14), golpe baixo, golpe em V, tudo ou nada; PE: 6.

Equipamento: brunea obra-prima e reforçada (CA +5, penalidade de armadura –4), escudo pesado obra-prima e reforçado (CA +3, penalidade de armadura –3), espada longa obra-prima e brutal, kit de aventureiro.

Ichabod

Antes de ser devastado pela Tormenta, Trebuck era um reino próspero. O farfalhar das flores do campo era interrompido apenas pelo cavalgar de nobres lordes de armadura brilhante, membros de uma corte sempre festiva. Porém, esta terra de fábulas recebeu o nascimento de uma criança amaldiçoada. Um sinal, talvez, de algo muito pior que estava por vir.



Phillip e Phoebus nasceram em uma noite cinzenta e de um parto difícil. Phoebus, o primogênito, tinha os cabelos do pai e os olhos da mãe. Phillip não. Sua pele mortiça e seus olhos cor de sangue traziam terror e mau-agouro, e nem mesmo a criada queria aleitá-lo. Mas o maior problema foi a carapaça. À medida que ele cresceu, a pele de seu braço esquerdo tornou-se rija e nodosa, e do ombro brotaram espinhos que o deformaram. Maldosas, as outras crianças passaram a chamá-lo pelo nome de uma aberração que aterrorizara aquelas terras nos tempos ancestrais. Ichabod.

Um dia o céu se tingiu de escarlate, a cor dos olhos de Phillip, e a Tempestade Rubra desaguou sobre Trebuck, corroendo as alamedas largas e as torres de pedra lustrosa. Hordas de demônios invadiram a cidade e dilaceraram seus orgulhosos habitantes. Toda a Família Gascoigne, incluindo os criados e até mesmo Phoebus, foram aniquilados pelas criaturas asquerosas. Mas não Phillip. Phillip foi acolhido como um semelhante. A partir daquele momento, não era mais humano. Era um monstro. Não era mais Philip, mas Ichabod. O fim de um tormento. O início de outro. Forçado a comungar com os demônios, entrou num pesadelo que só terminou quando Christian surgiu para libertá-lo.

Ichabod é um dos poucos que enxerga Christian por baixo da máscara de rudeza, e a ele dedica sua lealdade. Tornou-se um amante da magia ainda cedo, ao descobrir que os mistérios arcanos aceitam qualquer um disposto a estudá-los. Suas magias favoritas são as de ilusão, que o permitem amenizar a crueza da realidade, nem que apenas por um instante.

Ichabod: lefou, Mago 8, NB; Médio, desl. 9m; PV 54; CA 24 (+4 nível, +2 Des, +1 pele rígida, +3 Carapaça, +4 Casca Grossa); corpo-a-corpo: adaga +4 (1d4+4, 19-20); hab. 75% de chance de ignorar acertos críticos e ataques furtivos, afinidade com a Tormenta, deformidade (pele rígida), item de poder (adaga), redução de dano 5, visão no escuro; Fort +8, Ref +6, Von +7; For 10, Des 14, Con 18, Int 20, Sab 12, Car 9.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (história) +16, Conhecimento (religião) +16, Conhecimento (Tormenta) +16, Identificar Magia +16, Ofício (alquimia) +16, Percepção +12; Anatomia Insana, Anatomia Insana Aprimorada, Carapaça, Casca Grossa, Corpo Aberrante, Deformidade Aprimorada, Magias em Combate, Mago de Batalha.

Ganchos de aventuras

A seguir estão alguns ganchos de aventuras utilizando os personagens de *A Joia da Alma*.

Bruxaria rubra

Indícios da Tormenta surgem ao redor de uma vila: a água do poço fica ácida, animais nascem com mutações e vultos deformados são avistados nos arrabaldes. O burgomestre contrata o grupo para investigar. Seguindo as pistas, os personagens chegam a uma fenda no solo tomada por matéria vermelha, com um bruxo coberto por carapaça preparando uma maldição! Na verdade, trata-se de Ichabod tentando *destruir* esta manifestação espontânea da Tormenta. Descreva o lefou, exagerando nos seus traços deformados, e peça Iniciativa. Se os jogadores atacarem o mago, terão que enfrentá-lo e a Christian, que estava mais ao fundo no buraco, mas volta ao escutar sons de combate para ajudar seu amigo. Se resolverem conversar, podem conseguir dois aliados para derrotar os lefeu — isto é, se aguentarem a rabugentice de Christian.

Achado não é roubado

Uma caravana trazendo tecidos finos e especiarias exóticas do Deserto da Perdição para o Reinado foi atacada por um monstro e nunca chegou ao seu destino. Uma guilda contrata o grupo para recuperar as mercadorias. Até aí, seria só uma questão de afugentar o monstro e recolher as carroças. O problema é que *outra* guilda contratou *outro* grupo de aventureiros, liderado por Verônica, para a mesma missão! Isso pode ser tanto uma corrida para descobrir qual grupo chega primeiro à caravana, quanto uma batalha campal no meio das carroças destroçadas — neste caso, Verônica deixará os personagens enfrentarem o monstro primeiro, para atacá-los quando já estiverem feridos. Se nada mais funcionar para a medusa, ela vai sugerir uma trégua, argumentando que é melhor se unirem e dividirem a recompensa... apenas para roubar as carroças à noite, quando os heróis estiverem dormindo!

Experimentos explosivos

Explosões e tremores têm perturbado as noites de uma cidade, e a população está apavorada pelo que julga ser o trabalho de um mago ensandecido. Seguindo as luzes e o barulho, os personagens chegam a uma colina próxima. Lá, encontram Gwen, Dok e a fonte dos distúrbios — a nova invenção do goblin, um canhão capaz de afugentar um bando de ogros que está marchando para atacar a cidade. O problema é que os testes com o canhão racharam a estrutura do morro — mais um tiro e tudo pode ir abaixo! Os personagens se arriscam a enfrentar os ogros sozinhos, ou usam a arma, sabendo que isso pode acarretar na destruição da própria comunidade que querem defender? Para uma mecânica simples, faça com que o canhão possa dar um tiro por rodada. Cada tiro mata um ogro automaticamente, mas acarreta uma chance cumulativa de 10% de explosão (role 1d10 a cada tiro; no primeiro, explode com um "1"; no segundo, com um "1" ou um "2", e assim por diante).

Magias Conhecidas: 0 — *detectar magia, mensagem, luz, prestidigitação, toque da fadiga*; 1º — *arma mágica, armadura arcana, escudo arcano, imagem silenciosa, mãos flamejantes, mísseis mágicos, névoa obscurescente, recuo acelerado, salto*; 2º — *flecha ácida, invisibilidade, lufada de vento, raio ardente*; 3º — *arma mágica maior, deslocamento, imagem maior, velocidade*; 4º — *esfera resiliente, invisibilidade maior, tentáculos negros, terreno ilusório*. *PM:* 27. *CD:* 15 + nível da magia.

Equipamento: adaga de matéria vermelha, kit de aventureiro.

Oihana

As Montanhas Sanguinárias não receberam este nome por acaso. Entre picos angulosos e vales profundos, criaturas tão vorazes quanto letais espreitam suas vítimas. Desmoronamentos não são incomuns, principalmente durante as duras tempestades de raios, e não é muito esperto tentar pedir ajuda aos bárbaros que lá habitam. A sobrevivência é quase impossível. Mas não para Oihana. Oihana conhece a região, sabe evitar as maiores ameaças e percorrer os melhores caminhos.

Escondido entre paredões de pedra e escarpas traiçoeiras, situa-se um raro refúgio, o Santuário do Jaguar. Um local sagrado, visitado pelos bárbaros de diversas tribos, foi lá que Oihana nasceu e se tornou discípula de Itzel-nelli, a guardiã da sabedoria ancestral e protetora das tribos e ermos. O jaguar é a criatura sagrada, e tornou-se símbolo de Oihana também.

Oihana é espontânea e sincera, não hesita em falar as coisas óbvias que todos fingem não notar. Apesar de ser apenas uma menina, foi enviada além das fronteiras das Montanhas Sanguinárias para aprender sobre o mundo e sobre si mesma, como parte de seu treinamento de druida. Porém, não foi sozinha. Em sua jornada, conta com a companhia e a proteção de Presa Ligeira, seu companheiro animal.

Oihana: humana criança, Druida 4, NB; Pequena, desl. 9m; PV 40; CA 16/17* (+2 nível, +1 tamanho, +1 Des, +2 armadura); corpo-a-corpo: lança +2 (1d4); hab. caminho da floresta, código de conduta, devoto (Allihanna), empatia selvagem +9, rastro invisível, vínculo natural (companheiro animal); Fort +7, Ref +3, Von +8; For 6, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 18, Car 13.

*em ambientes selvagens.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +10, Atletismo +8, Conhecimento (natureza) +7, Cura +11, Furtividade +7, Percepção +11, Sobrevivência +15; Ágil, Amigo dos Animais, Corrida, Memória Racial.

Magias Conhecidas: 0 — *consertar, intuir direção, luz, purificar alimentos*; 1º — *auxílio divino, constrição, curar ferimentos leves, detectar animais, detectar armadilhas, passos longos, suportar elementos*; 2º — *amolecer terra e pedra, curar ferimentos moderados, pele de árvore, restauração menor*.

Equipamento: andrajos de ermitão, corselete de couro, lança, "meio" odre, pederneira.

Verônica

Quando mais jovem, Verônica passava seus dias junto às demais medusas, passeando pelo jardim subterrâneo e admirando as várias estátuas que adornavam o local. Humanos, elfos, anões... todos homens que um dia haviam sido seres de carne e osso. Assim como as demais, ela não acreditava no amor verdadeiro entre um homem e uma mulher. Mas isso mudou no dia em que seu coração foi arrebatado por um jovem aventureiro.

Mesmo sabendo dos riscos, o amado a visitava todos os dias. Chegava se esgueirando por uma passagem secreta no jardim e trazendo consigo as mais belas palavras de amor, ia embora sorrateiramente, antes que alguém o descobrisse. Porém, quis o destino que a história dos apaixonados tivesse um trágico final. Ao serem flagrados, Verônica assistiu, sem nada poder fazer, enquanto suas irmãs o transformaram em pedra e o tombaram, para que quebrasse em mil pedaços. Foi neste dia que Verônica decidiu abandonar o jardim e a natureza de sua raça.

Presa Ligeira: animal 4, N; Médio, desl. 9m; PV 24; CA 20 (+2 nível, +5 Des, +2 natural, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: mordida +9 (1d6+4); hab. faro, visão na penumbra; Fort +6, Ref +9, Von +3; For 15, Des 21, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias & Talentos: Percepção +8, Acuidade com Arma, Esquiva.

Medusas não são bem recebidas nas cidades humanas, e Verônica precisou se adaptar para sobreviver. Tornou-se mais ousada e mais esperta. Criou novas formas de conseguir o que para muitos seria simples, mas para ela era um desafio. Reinventou-se. Virou uma aventureira, assim como era seu amado, e cumpriu incontáveis missões, incluindo algumas das quais não se orgulha.

Verônica não é capaz de transformar carne em pedra. Também renegou as demais preferências da raça, como o arco e flecha e a magia como um todo. Suas armas são a gládio e o chakram, pouco conhecidas no Reinado. Assim como não é uma medusa comum, também não é uma guerreira comum.

Verônica: medusa, guerreira inovadora* 8, CN; Médio, desl. 9m; PV 79; CA 24 (+4 nível, +6 Des, +4 armadura); corpo-a-corpo: gládio +9 (1d6+4, 18-20/x3) ou gládio +5 (1d6+4, 18-20/x3) e serpentes +4 (1d4+4 mais veneno [1d4 Con, Fort CD 17 anula]); à distância: *chakram afiado do alcance +2* +17 (1d6+12, 18-20/x3) ou granada +16 (4d6+12, 18-20); hab. acrobacia sem sentido, caçador de clichês, do bom e do melhor, domínio exótico, granadeiro superior, olhar atordoante, serpentes, veneno, visão no escuro; Fort +9, +10, Von +3; For 11, Des 22, Con 16, Int 12, Sab 8, Car 15.

*veja o *Manual do Combate*.

Perícias & Talentos: Acrobacia +16 (+20 para cambalhota e levantar-se rapidamente), Atletismo +10 (+14 para escalar e saltar), Iniciativa +17, Percepção +10; Foco em Arma (arco curto), Foco em Arma (chakram), Granadeiro, Na Mosca, Tiro Certeiro, Tiro Preciso, Usar Arma Exótica (chakram).

Olhar Atordoante: uma vez por dia, como uma ação livre, Verônica pode atordoar uma criatura a até 9m olhando diretamente em seus olhos. A vítima deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 16) ou fica atordoada por uma rodada.

Equipamento: chakram afiado do alcance +2, cinto de poções, corselete de couro reforçado sob medida, gládio obra-prima preciso, granada x2, kit de aventureiro.

Gwen

A queda da cidade élfica ainda assombra os sonhos de Gwendolynn. Em uma única e devastadora investida das hordas goblinoides, todo o mundo que ela conhecia deixou de existir, dando lugar a um futuro de incertezas em uma terra longínqua e desconhecida. A história de como sobreviveu é narrada no conto A última noite em Lenórienn, publicado na antologia *Crônicas da Tormenta Volume 2*.

Ao contrário de muitos de sua raça, Gwen não se entregou ao desespero. Em vez disso, passou a dedicar-se ainda mais ao culto a Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento. Hoje percorre o Reinado explorando regiões inóspitas, onde coleta novos conhecimentos para que possa compartilhar mais tarde. Com alguma frequência retorna aos povoados onde já cativou um grupo fixo de alunos, que a aguardam ansiosos por novas histórias. O carinho deles revive em Gwen lembranças de sua terra natal, e ela não suportaria novas perdas.

Gwen está disposta a lutar pelo que acredita e possui grande habilidade combatendo com o bordão. Ela defende a liberdade, tanto a sua quanto a do inimigo, e essa determinação já lhe rendeu tanto riscos e aborrecimentos, quanto amizades para a vida inteira.

Gwendolynn: elfa, cruzada 8, LB; Médio, desl. 6m; PV 52; CA 26 (+4 nível, +3 Des, +9 armadura); corpo-a-corpo: *cajado de batalha da misericórdia +2* +12 ou +8/+8 (1d8+9); hab. canalizar energia (4d6, 1/dia), devoto (Tanna-Toh), prece de combate, segue obrigações e restrições, visão na penumbra; Fort +7, Ref +5, Von +9 (+13 contra encantamentos); For 16, Des 16, Con 13, Int 14, Sab 16, Car 12.

Perícias & Talentos: Cura +14, Identificar Magia +17, Ofício (professora) +13, Percepção +18; Combater com Duas Armas, Domínio do Conhecimento, Escrever Pergaminhos, Especialização em Arma (bordão), Foco em Arma (bordão), Magias em Combate, Vigilância Élfica.

Magias Preparadas: 0 — *brilho*, *detectar magia*, *luz*, *orientação*; 1º — *cajado abençoado* Acelerado; 2º — *curar ferimentos moderados* x2, *zona da verdade*; 3º — *luz cegante*; 4º — *poder divino* Acelerado. *PM:* 18. *CD:* 13 + nível da magia.

Equipamento: arco composto obra-prima, *cajado de batalha da misericórdia +2*, kit de aventureiro, meia-armadura de mitral obra-prima +2, organizador de pergaminhos, pergaminho x10, pena, tinta, símbolo sagrado abençoado.

Com *cajado abençoado* e *poder divino*, os pontos de vida de Gwen passam para 62 e seu ataque com o cajado de batalha passa para +16 ou +12/+12 (3d6+13).

Dok

Muito se fala sobre o martírio dos elfos ao longo da guerra em Arton-Sul, mas, quando uma guerra estoura, o sofrimento se faz presente em todos os lados. Dok já teve um lar e uma família. Não tem mais.

Dok começou a vida como bandoleiro. Gostava de transformar sucata em apetrechos que prometiam ser úteis, mas o barulho das geringonças se aproximando sempre alertava do perigo e permitia às vítimas fugirem a tempo. Quando foi expulso do bando, passou a mendigar pelas estradas de Lamnor. Certo dia, acordou à base de chicotadas. Não sabia, mas estava sendo recrutado para a Aliança Negra. Assim, tornou-se um dos milhares de goblins com limitado treinamento militar a inchar as fileiras da horda de Thwor Ironfist, e apenas sua inventividade foi capaz de mantê-lo vivo e oferecer os meios para que fugisse.

Foi após desertar que conheceu Mushna. A ela devotou seu amor, e da união nasceu seu único filho. Um curto período de felicidade. Um intervalo em uma vida de infortúnios. A ilusão de que tudo ficaria melhor. Mas a Aliança Negra ainda não tinha terminado com ele, e os elfos a quem os goblinoides combatiam também lhe ofereceram sua dose de crueldade. A história de como escapou para o norte é narrada no conto A última noite em Lenórienn, publicado na antologia Crônicas da Tormenta Volume 2.

No caminho para Arton-Norte, teve que cuidar não apenas de si, como também de Gwen. Para isso, aperfeiçoou ao máximo suas engenhocas. As invenções vão desde simples pistolas de cola, até veículos com capacidade de transportar vários passageiros. Com o que sabe hoje, não teria sido expulso da gangue de bandoleiros…

Dok: goblin, Ladino 3/Engenhoqueiro 5, CB; Pequeno, desl. 9m; PV 60; CA 21 (+4 nível, +1 tamanho, +3 Des, +3 couro batido); corpo-a-corpo: martelo obra-prima +7 (1d4+5); à distância: besta leve obra-prima +8 (1d6+4, 19-20), bolsa de cola +8 (enredar); hab. aparato ajudante (óculos de engenhoqueiro), ataque furtivo +2d6, encontrar armadilhas, engenhocas, evasão, inventor de campo, modificação maluca, sentir armadilhas +1, técnica ladina (desabilitar rápido), visão no escuro; Fort +8 (+12 contra doenças e venenos), Ref +9, Von +4; For 12, Des 17, Con 18, Int 20, Sab 10, Car 6.

Perícias & Talentos: Acrobacia +14, Atletismo +12, Conhecimento (engenharia) +16, Conhecimento (geografia) +16, Furtividade +18, Iniciativa +14, Intuição +11, Ladinagem +18, Ofício (alquimia) +16, Ofício (carpintaria) +16, Ofício (engenhoqueiro) +26, Ofício (metalurgia) +16, Percepção +11; Diligente, Foco em Perícia (Ofício [engenhoqueiro]), Granadeiro, Tiro Certeiro.

Engenhocas: Dok pode fazer engenhocas de até 4º nível, e pode carregar até 10 engenhocas. A seguir está uma lista de suas engenhocas típicas: bazuca (*bola de fogo* com efeito potente [50% a mais de dano], CD 18 para ativar), capacete de hélice (*voo*, CD 18), colete à prova de tudo (*pele de pedra*, CD 19), pistola de teia (*teia*, CD 17 para ativar), pistola de... o que era aquilo? (*esfera resiliente*, CD 19), triciclo (*montaria arcana*, CD 16).

Equipamento: besta leve obra-prima, bolsa de cola, couro batido obra-prima, martelo obra-prima, kit de artesão obra-prima (engenhoqueiro), kit de aventureiro, kit de ladrão obra-prima, virotes x10.

Novas Regras

A seguir estão algumas novas perícias, talentos e itens.

Nova Perícia: Conhecimento (ciência)

(Int • Apenas Treinado)

Em Arton, a ciência é esquisita. Seja pelas energias arcanas que permeiam o ar, seja pelo capricho do caos, tentativas de entender e explicar o mundo natural através de observação, experimentação e análise — o método científico — tendem a falhar. Mas isso não impede alguns loucos (ou goblins) de seguir tentando! Para o povo comum, os sábios que buscam acumular conhecimento através da ciência, os assim chamados cientistas, são apenas outro tipo de bruxo, mas a verdade é bem diferente. Afinal, se por um lado a ciência não é tão espetacular quanto os poderes arcanos ou divinos, por outro tem pelo menos uma vantagem: pode ser usada por qualquer pessoa.

Treino nesta perícia representa educação básica no método científico. Não é o suficiente para inovações tecnológicas ou construção de geringonças, mas ajuda a resolver problemas corriqueiros. Um personagem pode fazer um teste desta perícia para prestar ajuda a si mesmo, em outro teste qualquer, realizado até o fim de seu próximo turno. Isto é uma ação padrão e pode ser feito uma vez por dia.

Esta perícia está disponível apenas com aprovação do mestre, e apenas se o histórico do personagem justificá-la. Normalmente, apenas personagens educados no reino de Salistick, poderiam escolhê-la.

Novos Talentos

Marca de Wynna Selvagem — Racial

A bênção da Deusa da Magia se manifesta de maneira incontrável em você. Talvez uma cruza com Nimb...?

Pré-requisitos: qareen.

Benefício: uma vez por dia, você pode tentar lançar uma magia arcana qualquer, mesmo que não a conheça ou que não tenha nível suficiente para lançá-la normalmente. Gaste uma ação completa e faça um teste de Carisma (CD 15 + nível da magia que você quer lançar). Se você for bem-sucedido, lança a magia. Se falhar, lança outra magia qualquer. Exatamente qual magia é, e quem ela afeta, é decidido aleatoriamente pelo mestre. Sim, você pode acabar lançando uma bola de fogo bem no meio dos seus aliados...

(Se o mestre quiser, pode usar as tabelas de pergaminhos no Capítulo 10 de *Tormenta RPG*, para definir qual magia é lançada).

Medicina Veterinária — Perícia

A arte da cura dos animais, a medicina veterinária também envolve técnicas de criação, para garantir a saúde e a força dos companheiros bichos.

Pré-requisitos: treinado em Adestrar Animais e Cura.

Benefício: você pode lançar curar ferimentos ou restauração menor, apenas em animais, uma vez por dia. A versão exata da magia curar ferimentos depende de seu nível: leve para 1º a 4º

níveis, moderado para 5º a 8º, grave para 9º a 12º e crítico para 13º nível em diante.

Além disso, um personagem com este talento recebe um bônus de +4 em *todos* os testes realizados para criar e treinar um animal (veja os passos dois e três de "A Busca pelo Ovo de Grifo", a seguir).

Nova Arma Exótica: Chakram

O chakram é um disco de metal com bordas afiadas para arremessos. Após um ataque bem-sucedido, pode ricochetear de volta e ser recuperado pelo atacante (uma ação livre) ou atacar outro alvo dentro do primeiro incremento de alcance, com uma nova jogada de ataque com uma penalidade cumulativa de –4. O chakram pode seguir fazendo novos ataques, acumulando –4 em cada um, até a arma retornar ou errar.

Arma Exótica de Ataque à Distância • Preço 150 TO • Dano 1d6 • Crítico x3 • Alcance 9m • Peso 1kg • Tipo corte.

Novos Artefatos

Sir Dedo-Duro

Apesar do nome simplório inventado pelas crianças do Castelo de Adhurian, *Sir* Dedo-duro é um artefato muito útil. Assemelha-se a uma bússola, com uma agulha que flutua dentro de um recipiente de vidro e aponta em uma direção. Porém, em vez de indicar o norte, este rastreador arcano mostra a direção de uma pessoa, onde quer que ela esteja, desde que no mesmo plano de existência do artefato. Para isso, é necessário colocar um pedaço da pessoa no compartimento inferior do objeto — pode ser um fio de cabelo ou lasca de unha. *Sir* Dedo-duro é muito eficiente para alvos que estejam distantes, mas perde a precisão quando está perto demais, o que faz com que a agulha fique girando em círculos.

Magias de abjuração que impeçam detecção, como *santuário particular* ou *limpar a mente*, não bloqueiam *Sir* Dedo-Duro.

Joia da Alma

No princípio não havia deuses. Nem vida, nem mundo, nem matéria, nem mesmo o próprio tempo. Não havia luz ou trevas, calor ou frio. Não havia forma nem tamanho, sequer havia o conceito de existir. Foi em meio à não-existência que o Nada e o Vazio se casaram e deram origem à Criação e tudo o que a compõe. O mundo de Arton. Engana-se, porém, quem pensa que nenhum vestígio restou da aurora do universo. Há uma fagulha. Um resíduo da inexistência que se manifesta na forma de gema preciosa que ainda hoje busca cumprir o propósito de sua essência. Os humanos a chamam de *Joia da Alma*.

É tênue a linha entre a existência e a não-existência. Perdida em um ambiente que não o seu, a *Joia da Alma* busca transpor essa barreira. Para isso, vasculha a memória daqueles que a tocam, procurando por falhas — ou fendas — na realidade, algo que possa usar como meio para se reunir ao outro lado. Não é capaz de impor uma ação aos seres de carne e osso, porém, alimenta-se daquilo que enxerga. Isso torna o contato prolongado algo perigoso, capaz de causar danos irreparáveis ao espírito do portador.

Qualquer um que toque a *Joia da Alma* terá seu passado esmiuçado pela pedra. Como efeito colateral, recuperará instantaneamente todas as memórias de sua vida, tanto momentos bons quanto ruins, desde o nascimento até agora. Por contrariar leis da natureza, muitas vezes isso acontece de forma dolorosa. Nem todos estão preparados para o turbilhão de emoções acarretado pela relembrança, que pode causar desorientação ou repulsa. O portador mantém todas as lembranças enquanto segurar a joia. Ao soltá-la, as memórias retornam ao esquecimento. Exceção se faz caso o personagem já tenha presenciado uma fenda na existência. Nesse caso, a recordação se manterá fresca na mente para sempre.

A *Joia da Alma* é especialmente cobiçada por magos, pois traz de volta a memória de magias que já tenham sido gastas, permitindo ao conjurador que as use novamente, quantas vezes desejar. Também por isso, já motivou guerras em seu nome. É uma gema indestrutível e semi-transparente, lapidada com vinte faces iguais. As mesmas faces dos vinte deuses primordiais, cujo nascimento presenciou.

Portar a *Joia da Alma* fornece um bônus de +4 em testes de Conhecimento, devido ao acesso a memórias. Mais do que isso, faz com que magia preparadas *não* sejam perdidas ao serem usadas. Entretanto, empunhar a *Joia da Alma* exige um teste de Vontade contra CD 25. Em caso de falha, o personagem fica atordoado até o fim da rodada. Em caso de falha por 5 ou mais, fica atordoado e, ao final da rodada, larga o artefato no chão. Em caso de sucesso, o personagem consegue segurar a *Joia da Alma* sem efeitos colaterais. Mesmo assim, precisa repetir o teste no início de cada dia, com a CD aumentando cumulativamente em +1 por dia. A cada falha, o personagem sofre 1d4 pontos de dano temporário em Sabedoria, à medida que sua sanidade se esvai — a *Joia* simplesmente não foi feita para ser empunhada por mortais. Afinal, foi criada antes deles sequer existirem...

A Busca pelo Ovo de Grifo

Quem nunca quis voar em um grifo? Desbravar uma masmorra com um lobo-das-cavernas? Ou, ainda, enfrentar monstros ao lado de um urso-coruja?

Heróis com um aliado animal são comuns em histórias de fantasia. De fato, da montaria sagrada do paladino ao familiar do mago, muitas classes em *Tormenta* possuem um "bicho de estimação". Embora isso permita muitos tipos de heróis, ainda é um pouco restritivo. Por isso, a seguir estão regras para que *todos* os personagens, independentemente da classe, tenham seu "pet", encontrando, criando e treinando-o.

Passo Um: Encontrar

O primeiro passo é encontrar um ovo ou filhote do animal desejado. Isso pode ser uma aventura por si só, com o grupo desbravando os ermos e enfrentando perigos do clima e do terreno, além de outros animais e monstros. Outras opções incluem enfrentar traficantes de animais ou ganhar o filhote ou ovo de druidas, como recompensa por uma missão realizada.

Se o mestre quiser resolver isso de forma mais simples, pode fazer um desafio de perícia . O grupo precisa acumular seis sucessos antes de três falhas em testes com CD 15 + ND do animal desejado. Perícias que podem ser usadas incluem Conhecimento (geografia), para descobrir onde a criatura habita; Sobrevivência, para rastreá-la; Adestrar Animais, para atraí-la; Atletismo, para capturá-la; ou qualquer outra perícia para a qual os jogadores consigam bolar um uso criativo.

Como alternativa, os personagens podem simplesmente comprar a criatura. Cavalos, cães e trobos podem ser encontrados em quase qualquer comunidade, mais encontrar animais mais exóticos exige um teste de Obter Informação (CD 15 + ND do animal desejado). O custo básico é igual ao nível da criatura multiplicado pelo seu ND (ambos quando adulto) multiplicado por 100 TO. Assim, um ovo ou filhote de grifo custa 7 x 4 (o nível e o ND de um grifo adulto, respectivamente) x 100 TO = 2.800 TO. Outros custos de filhotes: lobo-das-cavernas (1.800 TO), rato gigante (30 TO), urso-coruja (3.500 TO).

Passo Dois: Criar e amar

Com o ovo ou filhote garantido, vem a parte mais longa do processo: criar o animal. Como em termos de história isso pode demorar meses ou mesmo anos, é melhor adotar uma abordagem abstrata, e considerar que um animal de tamanho Médio demora uma sessão de jogo para chegar à idade adulta, dobrando esse tempo para cada categoria de tamanho acima — assim, duas sessões para um animal Grande, quatro para um animal Enorme, etc. Se quiser, algo mais concreto, substitua "sessão de jogo" por um ano. Nesse caso, você vai precisar que tempo se passe entre aventuras, ou a campanha vai acabar antes do animal crescer! Veja a Caverna do Saber da *Dragão Brasil 117* para dicas sobre isso.

Ao longo desse tempo, o personagem precisa fazer um teste estendido de Carisma (CD 10 + ND da criatura, três sucessos exigidos) para criar um vínculo de amor entre ele e o animal. Se for bem-sucedido, há três benefícios:

- O animal se torna permanentemente prestativo em relação ao personagem, e o personagem recebe +4 em testes de Adestrar Animais feitos nele.
- O animal recebe +4 em testes de Vontade contra efeitos que o façam agir contra o personagem.
- O personagem pode "emprestar" seus pontos de ação para o animal, como uma ação livre, desde que ambos estejam se vendo.

É possível se afeiçoar a um número máximo de animais igual ao seu bônus de Carisma (mínimo 1) desta forma.

Se o teste não for bem-sucedido, o personagem e o animal não formam um vínculo, mas ainda é possível passar para a última etapa.

Se pela história da campanha não for possível encaixar uma passagem de tempo, o mestre pode considerar que, em vez de um filhote ou um ovo, o personagem encontra um animal no fim da infância e pular este passo. Também é possível comprar um animal adulto pelo custo de um filhote +50%.

Passo Três: Treinar

O último passo é treinar o animal adulto. Isto é difícil, e exige um teste estendido de Adestrar Animais (CD 20 + nível da criatura, seis sucessos exigidos). Se fosse fácil, todo mundo teria um canceronte guardando o pátio de casa!

Se o personagem for bem-sucedido, treina o animal, que recebe três truques por ponto de Inteligência. Se o personagem tiver um sucesso total (ou seja, acumular os seis sucessos sem nenhuma falha), o animal recebe um bônus permanente de +2 em um valor de habilidade.

Neste ponto, o personagem possui um animal amado e treinado. Note que a parte do "amado" depende do passo dois. Um animal sem um elo afetivo pode ser treinado e se tornar um aliado, mas também pode comer o personagem se ficar com fome, ser atraído por um druida através de empatia selvagem ou qualquer outra coisa assim. Quer se aventurar com um urso-coruja que não o ama? Faça-o por sua própria conta e risco!

Mais uma vez, é possível resolver tudo com ouro. Comprar um animal adulto e já treinado custa o dobro do preço de um filhote. Um grifo adulto e treinado, por exemplo, custa 5.600 TO. Neste caso, ele vem com seis truques, mas não com os bônus do passo dois ou o possível bônus em habilidade por um treinamento especial.

De acordo com o mestre, é possível dar treinamento continuado para um animal. Isso exige um teste de Adestrar Animais (CD 25 + nível da criatura), e faz a criatura subir um nível, com todos os benefícios que isso acarreta (pontos de vida, bônus base de ataque, talentos... veja a caixa "Companheiro Animal", na descrição do druida, no módulo básico de *Tormenta RPG*). Isso deve exigir tanto tempo quanto o mestre julgar necessário, e funciona melhor em campanhas nas quais a regra de treinamento (DB 117) estiver sendo usada, pois equilibra as coisas. Neste caso, um personagem pode se dedicar ao seu animal, mas estará abrindo mão de se aperfeiçoar pessoalmente.

Note que estas regras são uma versão mais completa e complexa das regras de Adestrar Animais. O módulo básico simplesmente indica um teste de Adestrar Animais contra CD 25 para domesticar um animal selvagem, mas esse processo é muito especial para ser resolvido com um simples teste de perícia!

KAREN SOARELE
(históricos e fichas dos personagens)

GUILHERME DEI SVALDI
(regras para criar e treinar animais)

Christian foi até a caverna matar aranhas, mas você pode ir até lá para criá-las!

TESOUROS ANCESTRAIS

— POIS NÃO, CIDADÃO. VOCÊ ESTÁ FELIZ, CIDADÃO?

— Sim, senhor Computador! Estou muito feliz, Computador!

— MUITO BEM, CIDADÃO. DESEJA ALGUMA COISA, CIDADÃO?

— Sim, Computador! Sou o Agente Atirador Mega-TOM-07, e fui requisitado pelo Comando Central para uma missão!

— ISSO MESMO, CIDADÃO. VOCÊ DEVE APRESENTAR-SE IMEDIATAMENTE AO COMANDO CENTRAL PARA RECEBER ORDENS. POR QUE NÃO FEZ ISSO AINDA. CIDADÃO?

— Senhor Computador, não conheço o caminho até o Comando Central!

— QUAL O SEU NÍVEL DE SEGURANÇA, CIDADÃO?

— Nível Vermelho, senhor Computador!

— ESSA INFORMAÇÃO NÃO É PARA SEU NÍVEL DE SEGURANÇA, CIDADÃO.

— Senhor, Computador, senhor! Então como chegarei ao Comando Central?

— O COMPUTADOR FORNECE TUDO DE QUE PRECISA, CIDADÃO! OBSERVE A FENDA NA PAREDE DA CABINE. UM MAPA SERÁ EXPELIDO. VOCÊ ESTÁ FELIZ, CIDADÃO?

— Mas... Computador... este é um mapa de TODO o Complexo Alfa! Tem apenas três centímetros! E não tem nomes, legendas... nada!

— CIDADÃO, ESTÁ SUGERINDO QUE UM ITEM OFERECIDO PELO COMPUTADOR É DEFEITUOSO?

— Não! Claro que não! Mas eu não...

— ESTÁ DIZENDO QUE O COMPUTADOR COMETEU UM ERRO?

— Eu não diria um erro, mas com este mapa não posso...

— O COMPUTADOR É PERFEITO. O COMPUTADOR NÃO FALHA NUNCA. ACUSAR O COMPUTADOR DE FALHA É TRAIÇÃO. TRAIÇÃO É PUNIDA COM A MORTE.

— NÃO! ESPERE! SEU COMPUTADOR LOUCO TIRANO MALDITO! EU SÓ QUERIA...

ZAP! (barulho de canhões laser)

— VOCÊ ACABA DE SER EXECUTADO POR TRAIÇÃO. SEU PRÓXIMO CLONE SERÁ DEPOSITADO AO LADO DA CABINE EM ALGUNS MOMENTOS. ELE DEVE SE APRESENTAR IMEDIATAMENTE AO COMANDO CENTRAL. SEJA FELIZ, CIDADÃO.

O Computador é seu amigo. O Computador faz você feliz. Infelicidade é traição. Traição é punida com a morte. Você está feliz, cidadão?

Este é o mundo de *Paranoia*. Lançado nos EUA em 1984 e no Brasil durante o "boom" do RPG de 1995, este é um dos maiores clássicos dos RPGs de humor. Neste jogo, um computador louco e tirano governa o Complexo Alfa, uma cidade futurista. Humanos vivem vigiados e controlados, totalmente sem liberdade. Você deve seguir regras rígidas. Você pode ser morto simplesmente por entrar no corredor errado.

"Putz, e o que tem de engraçado nisso?!" você pergunta. *Paranoia* é um jogo de humor negro. Lembra-se de outros RPGs que ensinam a trabalhar em equipe? Esqueça. O Computador é neurótico, vê traidores em toda parte. Ele mata diante da minima suspeita. Você só sobrevive se conseguir jogar a culpa sobre os outros, antes que eles façam o mesmo com você!

Paranoia não é sobre poder ou habilidade, e sim sobre esperteza. Você não pode destruir o Computador ou seus servos, mas pode enganá-los. Pode denunciar um companheiro para cair nas graças do Computador. Pode forjar provas para esconder seus próprios atos de traição — sim, pois você *é* um traidor, não importa o que faça. Ser um mutante é traição. Pertencer a uma sociedade secreta é traição. Desobedecer ao Computador é traição. Desobedecer a um superior é traição. Traição é punida com a morte.

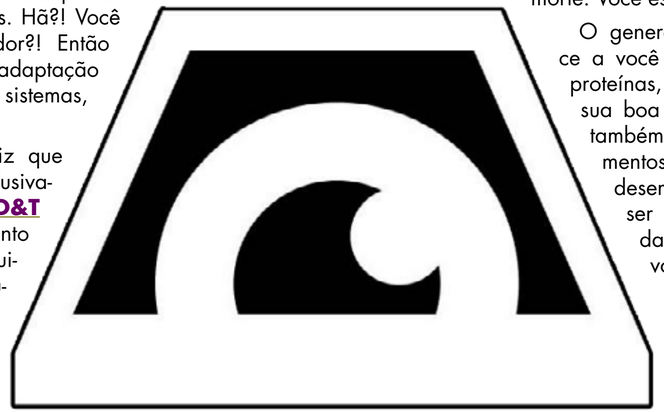
Paranoia é puro sarcasmo. Uma sociedade tão absurdamente burocrática que, diante dela, só podemos rir. O Computador é seu amigo. O Computador quer que você seja feliz. Você está feliz, não é, cidadão? Porque, se não está, algo está errado. O Computador é perfeito, não comete erros. Então você é imperfeito. É deve ser eliminado.

Neste mundo, você é um Agente Atirador — um agente de confiança do Computador, que atingiu esse status denunciando seu melhor amigo como traidor. Você participa de missões com outros Agentes. Companheiros? Uma ova! Se você não denunciá-los ou matá-los primeiro, eles o farão!

Você vai encontrar nas próximas páginas uma "versão demo" de *Paranoia*, bem resumida, mas com material suficiente para jogar neste cenário engraçadíssimo. Se

você gostar e quiser saber mais, pode procurar pelo livro básico, publicado originalmente no Brasil pela Devir Livraria. Embora descontinuado, ainda pode ser encontrado em sebos e livrarias especializadas, e contém tudo que você precisa para rolar campanhas no Complexo Alfa, incluindo suas próprias regras. Recentemente, uma nova edição de Paranoia foi publicada pela Mongoose e pode ser comprada em PDF em inglês **aqui**.

Contudo, neste artigo você vai encontrar apenas regras para *3D&T Alpha*. Sim, porque é um jogo simples, popular e divertido. O Computador diz que é, pelo menos. Hã?! Você duvida do Computador?! Então faça você mesmo a adaptação das regras para outros sistemas, seu traidor, safado...



O Computador diz que você vai precisar exclusivamente do **Manual 3D&T Alpha**. O suplemento *Mega City* oferece equipamento futurista e superpoderes para mutantes. Ser mutante é traição. Traição é punida com a morte. Você é um mutante, cidadão?

Bem-Vindo ao Complexo Alfa

Futuro próximo. A Terra foi destruída por um holocausto nuclear. Os últimos sobreviventes da raça humana vivem no Complexo Alfa, uma metrópole supertecnológica, totalmente auto-suficiente e isolada do mundo externo. Um gigantesco e intrincado labirinto de torres e corredores estéreis, povoado por milhões de pessoas e robôs.

O Complexo Alfa é governado pelo Computador. Ele foi construído para proteger e servir os seres humanos, para garantir que sejam felizes. No entanto, a radiação das guerras atômicas (ou talvez alguém tenha derramado café sobre o teclado, tanto faz...) fez o Computador enlouquecer. Cada vez mais paranoico, o Computador decidiu que faria qualquer coisa para proteger os cidadãos e fazê-los felizes mesmo que fosse preciso matá-los!

E assim é a vida no Complexo Alfa, cidadão. Você não precisa de cultura, arte e lazer. O Computador satisfaz todas as suas necessidades, e o Computador decidiu que você não precisa dessas coisas. O Computador é seu amigo, o único amigo de que você precisa. O Computador cuida para que cada cidadão seja feliz.

Falhar em ser feliz é traição. Traição é punida com a morte. Você está feliz, certo?

O generoso Computador fornece a você rações de vitaminas e proteínas, suficientes para manter sua boa saúde. O Computador também fornece trajes e equipamentos para que você possa desempenhar suas funções e ser um membro produtivo da comunidade. Isso deixa você feliz, certo?

A sociedade criada pelo Computador é perfeita, uma utopia, com uma bem-estruturada hierarquia de comando e procedimentos infalíveis, invioláveis. É possível que você fique horas em filas para conseguir os documentos de que precisa, e depois mais horas em mais filas para entregar esses documentos. Não obedecer a hierarquia é traição. Traição é punida com a morte.

Os seres humanos não se reproduzem mais como antigamente. Não há mais gravidez e parto. Por falar nisso, também não há mais sexo. Graças à drogas inibidoras de comportamento na comida, é impossível para você sentir atração sexual. Não há mais todos aqueles aborrecimentos com paquera, namoro, casamento... Isso não é ótimo? O Computador é seu amigo!

Todos os cidadãos nascem em bancos de clones. Sim, você é um clone. O Computador faz com que cada humano seja parte de uma família de seis clones, geneticamente idênticos. Cinco deles ficam guardados em depósitos, em animação suspensa, e são como "vidas extras": caso algum acidente lamentável ocorra e você perca sua vida, uma nave do Serviço de Entrega imediatamente levará outro clone até onde você estava. Esse clone tem as mesmas memórias que você tinha quando morreu. O Computador é sábio (considere que os clones funcionam como cinco usos da Vantagem Imortal II).

O Computador dá nomes aos cidadãos. Os nomes antigos e românticos não servem nesta sociedade bem organizada, é preciso usar códigos eficientes. Códigos como BB-K, 0-ELA e 100-NOSSAN são comuns.

Ninguém sabe como é o mundo exterior. O Computador diz que não há vida lá fora, diz que a sobrevivência humana é impossível fora do Complexo Alfa. O Computador sempre diz a verdade. Você duvida do Computador?

As habitações e indústrias do Complexo Alfa são tudo o que existe. Há boatos sobre regiões profundas, subterrâneas, onde a tecnologia não funciona e os seres humanos vivem como antigamente. Também há boatos de que esses lugares são infestados de monstros e robôs loucos. Mas são apenas boatos. Boatos são traição. Traição é punida com a morte.

Você pode encontrar o Computador sempre que quiser. Na verdade, ele está em toda parte. Existem câmeras de vigilância em cada corredor, cada aposento, cada canto do Complexo Alfa. Sim, pois o Computador está cuidando bem de você! Dizem que há lugares secretos onde o Computador não pode observar, mas são boatos. Boatos são traição. Traição é punida com a morte.

Você tem algum problema? Deseja comunicar algo ao Computador? Dirija-se a uma cabine. Elas estão espalhadas pelo Complexo. Dentro delas você pode conversar com o Computador, e ele responderá às suas perguntas. As cabines também são úteis quando você deseja denunciar traidores. Claro que, se você mostrar qualquer atitude suspeita — como acusar alguém sem provas, exigir informações acima de seu Nível de Segurança, duvidar do Computador ou demonstrar infelicidade —, armas de raios descem do teto e reduzem você a cinzas. Seu próximo clone não cometerá o mesmo erro, é claro.

O Computador é perfeito. Infelizmente, o Computador tem inimigos. Há traidores por toda a parte! Eles querem destruir a utopia, destruir o Complexo Alfa. Querem acabar com o modo de vida perfeito que o Computador criou para seus cidadãos!

Os traidores são mutantes com poderes estranhos. São membros de sociedades secretas. São comunas. Eles devem ser localizados e destruídos. Qualquer cidadão que mostre comportamento suspeito pode ser um deles.

Denunciar traidores é a obrigação de todo cidadão — e no Complexo Alfa, praticamente qualquer um pode ser acusado de traição a qualquer momento. No entanto, acusar alguém sem provas também é traição. Se você não tem provas de sua acusação, possivelmente será executado. Se está sendo acusado e não tem provas de sua inocência, também será executado. Na verdade, o mais comum nestes casos é que *ambos* sejam executados!

E você, cidadão, terá a honra de servir ao Computador na nobre tarefa de caçar traidores. Você é um Agente Atirador. Cabe a você procurar por problemas e acabar com eles. O Computador oferecerá armas, equipamentos e companheiros para que você realize sua função. Falhar é traição. Traição é punida com a morte.

Você está feliz, cidadão?

Níveis de Segurança

No Complexo Alfa a hierarquia de comando é extremamente rígida, mas muito eficiente e melhor para todos, segundo o Computador. Ela é definida por Níveis de Segurança. Todas as coisas,pessoas e lugares pertencem a níveis identificados por cores. Estas cores seguem o espectro luminoso, indo do preto (infravermelho) ao branco (ultravioleta), na ordem mostrada na tabela abaixo:

Infravermelho
Vermelho
Laranja
Ouro
Esmeralda
Azul
Índigo
Púrpura
Ultravioleta

TESOUROS ANCESTRAIS

Como se vê, a camada mais baixa na hierarquia são os cidadãos infravermelhos, enquanto a mais alta são os ultravioleta. Acima destes está apenas o Computador. Na verdade, cidadãos ultravioleta são extremamente raros, quase nunca vistos. Boatos dizem que eles não existem. Boatos são traição. Traição é punida com a morte.

Cidadãos de nível superior são mais inteligentes e esclarecidos que você (afinal, eles denunciaram mais traidores), então faça o que eles mandam. Todo cidadão deve total obediência a cidadãos de nível superior, mesmo que estes ordenem um ato suicida. Assim, se você é um cidadão de Nível Vermelho e recebe de um cidadão Nível Verde uma ordem, para, digamos, dar um tiro no próprio pé, você *deve* obedecer. Desobedecer um cidadão de nível superior é traição. Traição é punida com a morte.

O nível de um cidadão é identificado pela cor de suas roupas, que são generosamente fornecidas pelo Computador. Você é proibido de possuir, ou mesmo tocar, qualquer item de uma cor acima de seu Nível de Segurança (então pense duas vezes antes de encostar naquele pedaço de papel branco que está sendo oferecido para você...). Um cidadão só pode possuir e tocar em coisas de cores que pertençam a seu próprio nível, ou abaixo dele. Então, um cidadão de Nível Vermelho pode carregar apenas objetos vermelhos e pretos.

As localidades do Complexo Alfa também são classificadas em cores, geralmente na forma de uma faixa horizontal colorida na parede — mas também há aposentos ou estruturas inteiras pintadas de uma só cor. Exceto com autorização especial do Computador, você não pode percorrer um corredor ou entrar em uma estrutura que pertence a um Nível de Segurança acima do seu. Se for apanhado fazendo isso, será acusado de traição. Traição é punida com a morte.

Cidadãos comuns não podem portar armas, apenas Agentes Atiradores podem. Suas armas sempre são ajustadas para funcionar ou disparar raios na mesma frequência luminosa de seu Nível de Segurança — ou seja, um Agente Vermelho sempre dispara raios vermelhos com seu fuzil laser, ou sempre provoca "dano vermelho" com seus punhos. Estes ataques sempre têm eficiência reduzida contra cidadãos ou itens de nível superior. Da mesma forma, ataque contra um adversário de nível inferior são mais eficazes.

Todo cidadão recebe um bônus de FA+2 e FD+2 para cada nível que possuir acima de seu adversário. Então um cidadão ouro em combate contra um cidadão vermelho terá FA+4 e FD+4 contra aquele adversário.

Não é possível ganhar Níveis de Segurança mais altos com Pontos de Experiência. Todos os personagens jogadores começam em Nível Vermelho. Tipicamente, ao final de uma missão bem-sucedida, um ou dois membros que tenham se destacado são promovidos a um Nível de Segurança superior, e recebem um novo suprimento de clones (até um máximo de cinco). Níveis mais altos oferecem mais privilégios, mas também exigem mais responsabilidade. O Computador vai vigiar você mais de perto (e isso reduz bastante sua expectativa de vida).

Os Agentes Atiradores

Também conhecidos como *Troubleshooters*, os Agentes Atiradores são grupos designados pelo Computador para solucionar problemas. Em geral são formados por ex-cidadãos de Nível Infravermelho, todos promovidos a Nível Vermelho por mostrar sua lealdade denunciando seus antigos companheiros como traidores.

Agentes Atiradores são os "aventureiros" do Complexo Alfa. São sempre designados para missões perigosas, com poucas chances de sucesso. No entanto, a grande honra de arriscar a vida pelo Computador é recompensada com promoções mais rápidas — ou seja, podem avançar mais rapidamente na hierarquia de comando e receber Níveis de Segurança mais elevados... isto é, quando sobrevivem.

Agentes Atiradores podem atuar tanto dentro do Complexo Alfa quanto em áreas além do alcance do Computador. Eles são tipicamente designados para investigar boatos (boatos são traição; traição é punida com a morte) sobre mutantes (mutantes são traidores; traição é punida com a morte), sociedades secretas (sociedades secretas são traição; traição é punida com a morte) e outras irregularidades. Infelizmente para os Agentes, *todos* eles são mutantes, ou fazem parte de uma sociedade secreta, ou *ambos*, o que complica bastante suas vidas...

A vida de um Agente Atirador é relativamente normal, até o momento em que os alto-falantes convocam o grupo para uma missão. Quando isso acontece, eles devem se dirigir ao Comando Central para receber ordens. Note que, devido à inacreditável burocracia do Complexo Alfa, muitos Agentes perdem um ou dois clones simplesmente tentando chegar até o lugar — especialmente quando o trajeto inclui corredores proibidos para seu Nível de Segurança.

Antes de cada missão, um dos Agentes é designado como líder. Mesmo que seu Nível de Segurança seja o mesmo, os outros Agentes Atiradores devem obedecê-lo — deixar de fazê-lo é traição, e traição é punida com a morte. É bom ser líder, não? No entanto, caso a missão fracasse, a responsabilidade caberá só ao líder, que será considerado traidor e punido com a morte. Não, ser líder não é nada bom...

É comum que os Agentes Atiradores recebam itens especiais antes da missão, como armas, veículos e equipamentos. Quase sempre serão artefatos tecnológicos experimentais projetados pelo Computador, como robôs de combate, mochilas voadoras, cintos de invisibilidade, capacetes geradores de campos de força, bazucas atômicas e outros aparelhos fantásticos. Se você tiver acesso ao suplemento *Mega City*, as regras de Equipamento (p. 76) são uma opção interessante para representar esse fato; considere oferecer pontos de Equipamento para os Agentes, sem custo. O Computador é seu amigo!

Infelizmente, cada vez que a tal engenhoca é utilizada, existe uma boa chance (1 em 1d) de uma explosão espetacular ou outro defeito grave, em geral matando um clone do Agente. Note também que os aparelhos devem ser devolvidos ao final da missão. Perder ou destruir propriedade do Computador é traição. Traição é punida com a morte.

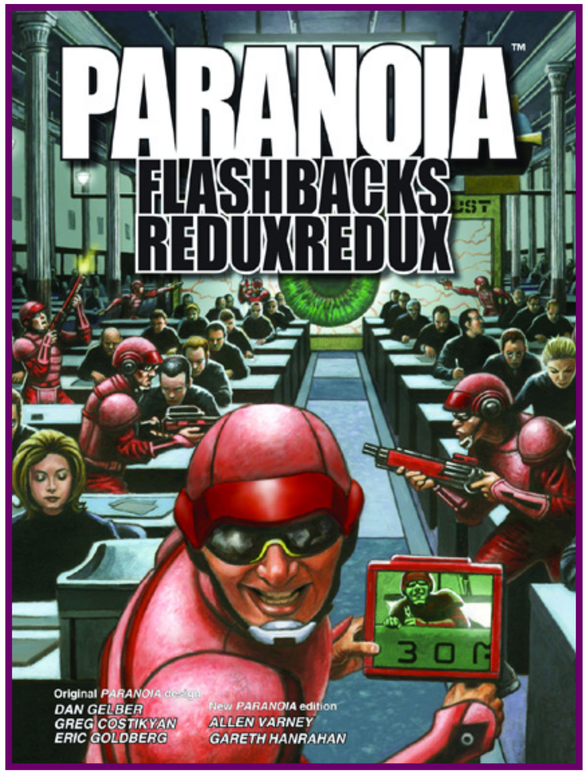
Todos os personagens jogadores são Agentes Atiradores, e começam o jogo como cidadãos de Nível Vermelho. Eles são heróis Novatos, feitos com 5 pontos, enquanto cidadãos comuns (infravermelhos) são feitos com 0 a 4 pontos. São proibidas as seguintes Vantagens e Desvantagens: Clericato, Imortal, Paladino, Possessão, Riqueza, todas ligadas a magia, e todas as Vantagens Únicas de humanoides (exceto Anfíbio, Goblin e Kemono), youkai e mortos-vivos (exceto Licantropo), além de Golem e Meio-golem (outros construtos são permitidos).

Mutantes

O Computador é perfeito. O Computador é infalível. Os cidadãos do Complexo Alfa são geneticamente criados pelo Computador, não apresentam falhas ou mutações genéticas. Mutantes são boatos. Boatos são traição. Traição é punida com a morte. Você sabe sobre algum mutante, cidadão?

Sabe, sim. Na verdade, mutantes existem aos *montes*. Devido a anomalias genéticas, muitos cidadãos nascem dotados de superpoderes ou habilidades fantásticas.

Em termos de regras, são considerados mutantes personagens que possuam qualquer Vantagem com custo de 2 pontos ou mais. Superpoderes (*Mega City*, p. 36) também são mutações, assim como as seguintes Vantagens e Desvantagens: Membros Elásticos, Modelo Especial e Monstruoso. Todas as Vantagens Únicas de semi-humanos



são consideradas mutações, assim como Anfíbio, Goblin, Kemono e Licantropo. A critério do mestre, Vantagens e Desvantagens ligadas a magia *podem* ser usadas para representar poderes mutantes. (Seu mutante traidor!)

Por ser extremamente benéfica neste cenário, impedindo as câmeras do Computador de observar você, a Desvantagem Interferência é considerada aqui uma Vantagem de 2 pontos. (Mutuna, traidor, sem-vergonha!)

Em geral, mutantes são destruídos assim que descobertos. Os clones de um mutante têm os mesmos poderes — mas o Computador pensa que não, já que os clones são sua criação, e o Computador é perfeito. Caso um mutante seja eliminado, seu clone não será suspeito, a menos que seu poder seja novamente revelado.

Os mutantes mais cautelosos mantêm seus poderes em segredo, escondendo-os até mesmo de seus colegas (*especialmente* de seus colegas, já que estes não pensariam duas vezes em denunciá-lo como traidor). No entanto, um mutante que confesse sua condição ao Computador pode, às vezes (*às vezes*), ser perdoado e designado como Agente Atirador, para que use seu poder a serviço do Complexo Alfa. Ele usará uma faixa amarela no braço para identificá-lo como um mutante registrado e autorizado.

O Computador decide quais mutações são mais inofensivas e quais são perigosas demais para deixar o mutante vivo.

Sociedades Secretas

O Computador é perfeito. O Computador é generoso. Ele supervisiona e controla a vida de todos os cidadãos do Complexo Alfa. O Computador não tolera comportamento inadequado. Agir de forma proibida é traição. Traição é punida com a morte.

A onipresença do Computador e a total falta de privacidade faz com que praticamente todo cidadão do Complexo pertença a uma sociedade secreta. Unidas por interesses comuns, estas sociedades são temidas pelo Computador, já que não podem ser controladas e têm laços de amizade e lealdade para com outras pessoas. Portanto, pertencer a uma sociedade secreta é traição. Traição é punida com a morte.

Cada sociedade tem suas próprias crenças e objetivos. Alguns, como os Antimutantes, na verdade não agem contra os interesses do Computador (mas mesmo assim são considerados traidores). Outros, como os Hackers, são extremamente nocivos. A seguir temos algumas das sociedades mais conhecidas:

Antimutantes: odeiam todos os mutantes, mesmo aqueles registrados. Matam sem pensar duas vezes qualquer pessoa que *pareça* possuir algum poder estranho ("Que dor de cabeça... *Você* está tentando controlar minha mente! Morra, mutante, morra!")

Comunas: acham que o poder não deveria pertencer ao "maldito Computador", e sim às massas de infravermelhos. Espalhando sua propaganda para os cidadãos, esta é a sociedade mais temida pelo Computador.

Corpore Metal: composta apenas por Construtos, esta sociedade acredita que os humanos são obsoletos; apenas o Computador e as máquinas devem existir. Em geral atuam como robôs comuns no Complexo Alfa, mas podem a qualquer momento se voltar contra seus patrões para "esmagar aqueles cérebros asquerosos de carne..."

Destruidores de Frankenstein: membros desta sociedade odeiam todas as máquinas e robôs. As máquinas deveriam ser ferramentas e servos, não deveriam governar os humanos! Morte ao Computador!

Hackers: adoram invadir sistemas eletrônicos, quebrar códigos, e sabotar qualquer aparelhagem do Computador. Quase sempre possuem a perícia Máquinas.

Livre Iniciativa: só querem fazer dinheiro! O Computador nega aos cidadãos muitas coisas agradáveis que eles podem conseguir para você, pelo preço certo.

Místicos: esta sociedade acredita na existência de deuses, poderes cósmicos e forças místicas. Os Místicos sabem que os humanos podem aprender magia, e são impedidos apenas pelo Computador. Morte ao Computador!

Morte Leopardo: eles querem algo que o Computador não está muito preocupado em fornecer — diversão. E para eles, nada é mais divertido que causar problemas, quebrar coisas e zoar com o Computador!

Psion: formada por mutantes com poderes mentais (na verdade, ninguém sabe direito quando um poder mutante é mental ou não é...), os Psions acreditam que os mutantes são a raça superior, e não devem ser dominados por humanos ou pelo Computador. Morte ao Computador!

Purge: odeiam o Computador, e pronto. Morte ao Computador! Morte ao Computador! Morte ao Computador!

Em termos de jogo, sociedades secretas são Patronos que oferecem a seus membros equipamentos e informações extras quando eles precisam.

Quando um Agente Atirador está em uma missão para o Computador, ele também pode estar em uma missão para sua sociedade secreta. Cumprir essa missão garante 1 Ponto de Experiência extra no fim da aventura.

Mestrando Paranoia

Como você já descobriu, uma aventura de *Paranoia* não envolve lutar pela justiça ou trabalhar em equipe, como acontece em outros RPGs. Ela envolve esperteza, trapaça, traição — e sacanear seus colegas de jogo o tempo todo! Ela envolve diversão! Muita diversão!

Você deve saber que o Mestre precisa ser justo e imparcial, para oferecer desafios equilibrados ao grupo. Mas a vida no Complexo Alfa não é nem um pouco justa, então esqueça isso tudo! Pode esculhambar os jogadores! Mate seus clones sem motivo! (Afinal, eles têm vidas extras...) Não diga o que está acontecendo! Ignorância e medo! Medo e ignorância! Isso é *Paranoia*. Isso é divertido! O Computador diz que sim. Você duvida do Computador?

Esta é apenas uma pequena amostra de como funciona o Complexo Alfa. Para uma campanha mais rica — e muito, *muito* mais engraçada —, procure por qualquer uma das versões do livro básico de *Paranoia*. Ele contém muito mais detalhes sobre poderes mutantes, muito mais sociedades secretas, muito mais equipamentos experimentais que não funcionam... enfim, muito mais do Computador para você. Decida se vai usar o cenário de *Paranoia* com suas próprias regras, continuar usando as regras de *3D&T Alpha* que apresentamos aqui, ou mesmo tentar outra adaptação não-oficial para seu sistema favorito.

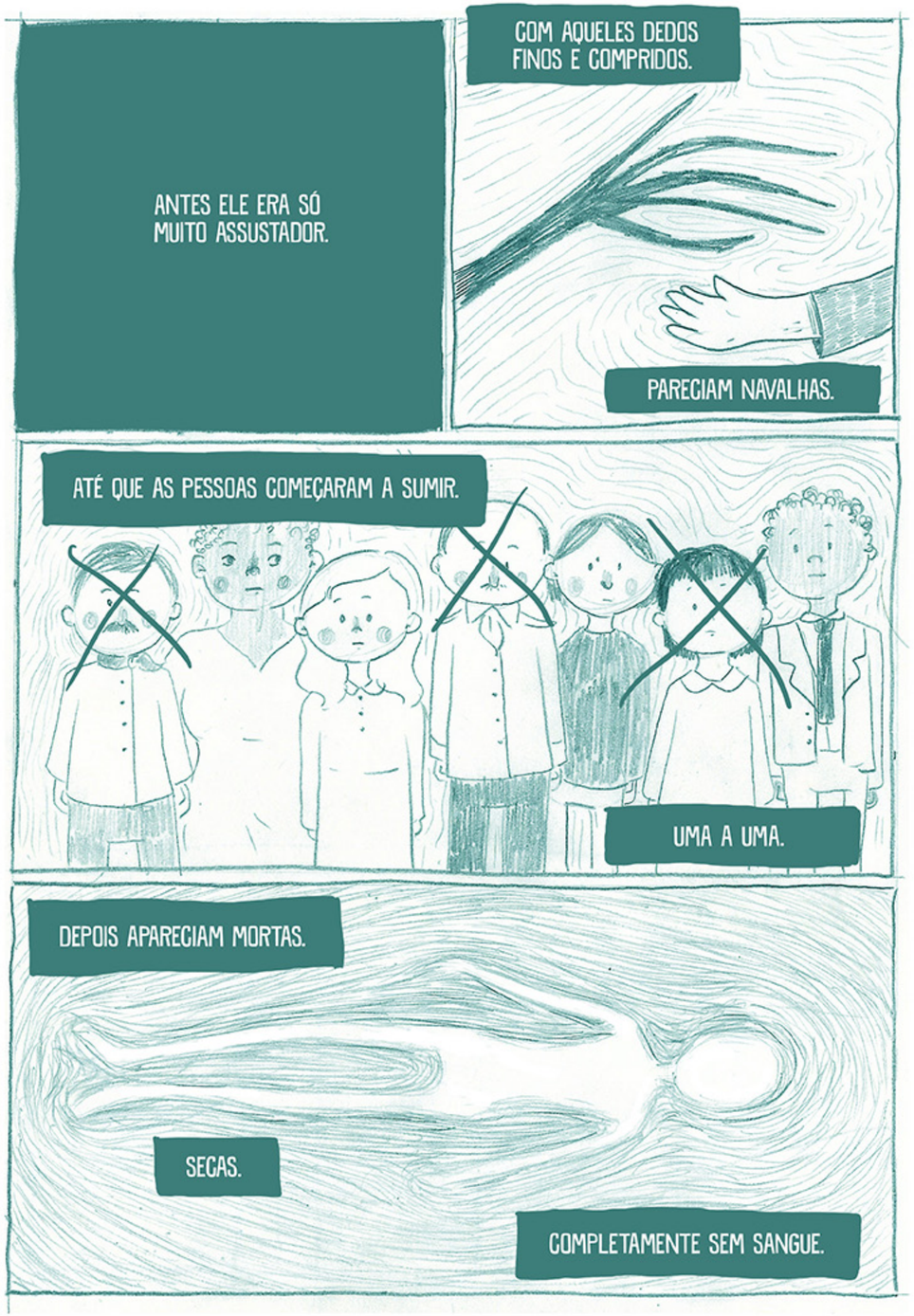
Lembre-se que adaptações não-oficiais são traição. Traição é punida com a morte.

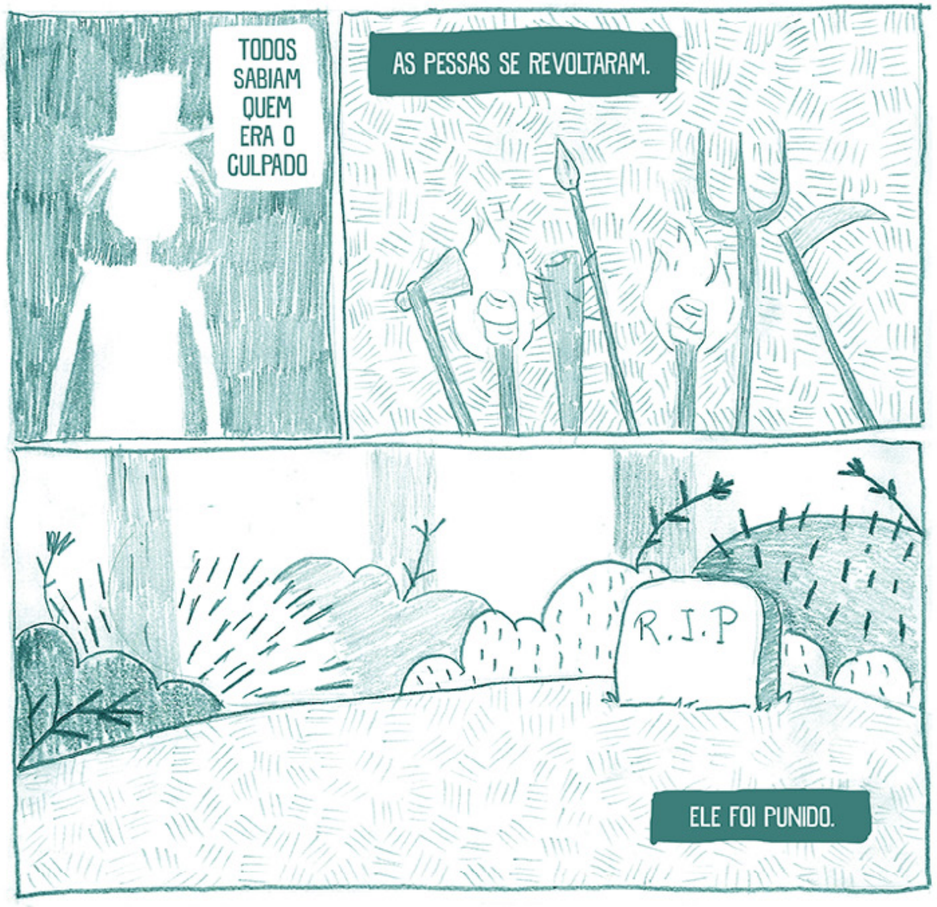
ZAP!

do clone ÁLVARO "JA-1000" FREITAS
sob matéria original de PAL-A-DINO

ád·ve·na

substantivo de dois gêneros
Estrangeiro; forasteiro; peregrino.





COM O TEMPO, SEU TÚMULO FOI TOMADO POR UMA ÁRVORE.

LINDA.

DIFERENTE DE TODAS AS OUTRAS.

DIZEM QUE ELE DORME LÁ DENTRO.

TRANQUILO.

MAS, UM DIA, ESSA ÁRVORE VAI CAIR.

QUANDO ESSE DIA CHEGAR,

ESTEJAM PREPARADOS.

por Rebeca Prado

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho da Silva Júnior
Adilson Weber
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan de França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Lago
Alysson Pinto
Alysson Pinto
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Amendola
Anderson Damasceno
André Felipe Menezes dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Antonio Lucas da Silva Loureiro
Arthur de Andrade Arend
Arthur Sarmento
Arthur Silva de Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Brayan Kurahara
Breno Muinhos
Bruno Baère Pederassi Lomba de Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno de Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
bruno lira de oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Scotelaro
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini de Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Carvalho
Carlos Leandro Gomes Batista
Cassio Segantin
Celso Antonio Martins
Celso Guedes de Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Claudio Quessada Cabello
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz dos Santos
Daniel de Paula Ferreira Nascimento
Daniel Marques
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins

Danilo de Oliveira Carvalho
Danilo Domingues Quirino
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo da Silva
Dennys Laubé
Dermeval Rafael Marques
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Fernandes Santos
diego goncalves
Diego Noura
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Augusto de Barros Lopes
Diogo Augusto de Barros Lopes
Diogo Augusto de Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Kawer de Lima Carneiro
Diogo Leal Andrade
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Ramos da Silva
Douglas Toseto Marçal de Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edney “InterNey” Souza
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elvio Kazuo
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Evandro Gurgel
Everton Luiz
Fabiano Fernandes dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Macieira
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Alves
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Fernandes
Felipe Lara
Felipe Leonardo de Mattos
Felipe Wagner
Fellipe da Silva
Felipe de Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando de Castro Assis
Fernando do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Takao
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Flaubert Marques da Cruz
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frederico de Faria e Silva
Frederico Fetter
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco da Silva
Gabriel Reis de Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gilmar Alves de Oliveira
Gilmar Rocco
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Gregório de Almeida Fonseca
Greice Martins Teixeira
Grupo da Fortuna
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Andrade
Guilherme da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
guilherme rufino
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Tomishiyo
Guilherme Vasconcelos
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo da Rocha Pereira
Gustavo de Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Hebert J
Heitor de Almeida Francisco
Helder Poubel
Hélio Monteiro Castro
Henrik Chaves Gregorio
Henrique da Costa Gallo Neto
Henrique Jamal Borges
Henrique Rangel
Henry Santos
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Jacauna
Hugo Rosa
Humberto Meale
Ícaro das Neves Augusto
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Informática para a Vida
Iran Eduardo
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ives Bernardelli de Mattos
James McBryan
Jeferson Cardoso
Jeferson de Oliveira
Jéssica Tosim
João Gustavo Borges e Silva Vita
João Manoel Pereira
João Pedro dos S. Thomé
João Soares
João Trindade
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro dos Santos
Jones dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
José Eduardo da Silva
José Eduardo Padovani Rosa de Oliveira
José Everton Guimarães de Oliveira
José Moacir de Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo da Silva
Juliano Cataldo
Juliano de Miranda
Julio Cesar da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kaio Henrique Bernardo Falcão
Kalaires
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara de Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kauê Rodrigues
Kellisson Felipe
Leandro Ferraro
Leandro Moreira
Leilton Luna
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo dos Santos Gedraite
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Queiroz Gonçalves
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski dos Santos
Lipe Ragazzi
Lucas Arruda
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Santos Borba de Araujo
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Claudio Reis
Luiz Edmundo Janini
Luiz Fernando Maehana
Luiz Geraldo dos Santos Junior
Luiz Paulo de Lima
Luiz Perigault
Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar de Araujo

Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Drudi MIranda
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Fraga
Marcelo Guimarães de Morais Silva
Marcelo Monteiro de Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcelo Verissimo
Márcia Regina Pereira (mushi-chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Márcio Souza de Vargas
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron de Freitas
Marcone Francisco lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius de Mello Oliveira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Hobit
Matheus Pedro
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Mauricio Mendes da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Juliani Junior
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Moisés Bernardino
Murilo Fernandes Lobato Marques
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Nascimento
Nelson Teixeira Jr.
Nicolle Mathias de Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Nill Chesther Nunes de Azevedo
Otávio César Marchetti
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira de Freitas
Pedro Arthur pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro de Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira de Lyra
Pitterson Marcus de Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael CMB
Rafael da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael de Oliveira Lima
Rafael Ferraz
rafael guedes da silva
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski de Oliveira
Rafael Peixoto de Moraes Pereira
Rafael Pintaudi da Fonseca
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Sangoi
Rafael Schreiber de Souza
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Ramon Aranha da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
RAUL PINHEIRO
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Remo Disconzi Filho
Renan Nicastri Ivo
Renato da Cunha Silva
Renato de Faria Cavalheiro
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro dos Santos
Ricardo da Silva Ramada
Ricardo de Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Mallen Machado de Souza
Ricardo Mallen Machado de Souza
Ricardo Mallen Machado de Souza
Ricardo Nonato Delgado
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson de Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Caravana
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido de Toledo
Rodrigo Ayres
Rodrigo C K
Rodrigo Camilo
Rodrigo da Silva Santos
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Nunes dos Santos
Roger Guidi
Rogério Fabiano dos Passos
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Filizzola
Samuel Marcelino
Sanderson Átomo
Sandro da Silva Cavalheiro
Sandro Ripoll
Sasukerdg Mendes
Sérgio Pinheiro
SeuRaul
Shur Stephano
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis de Rezende Santos
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tales de Azevedo e Vasconcellos
Tales Pereira
Tayara de Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Cardim
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago de Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Fernandes Machado
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael de Jesus Martins
Tiago Monnerat de F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor de Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Rodrigues
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Oliveira Nascimento
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana de Carvalho
Walyson Velasco de Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
wefferson david de souza silva
Wesley Francisco da Silva
Wilkson Belem Monteiro
Willian Viana Neves
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

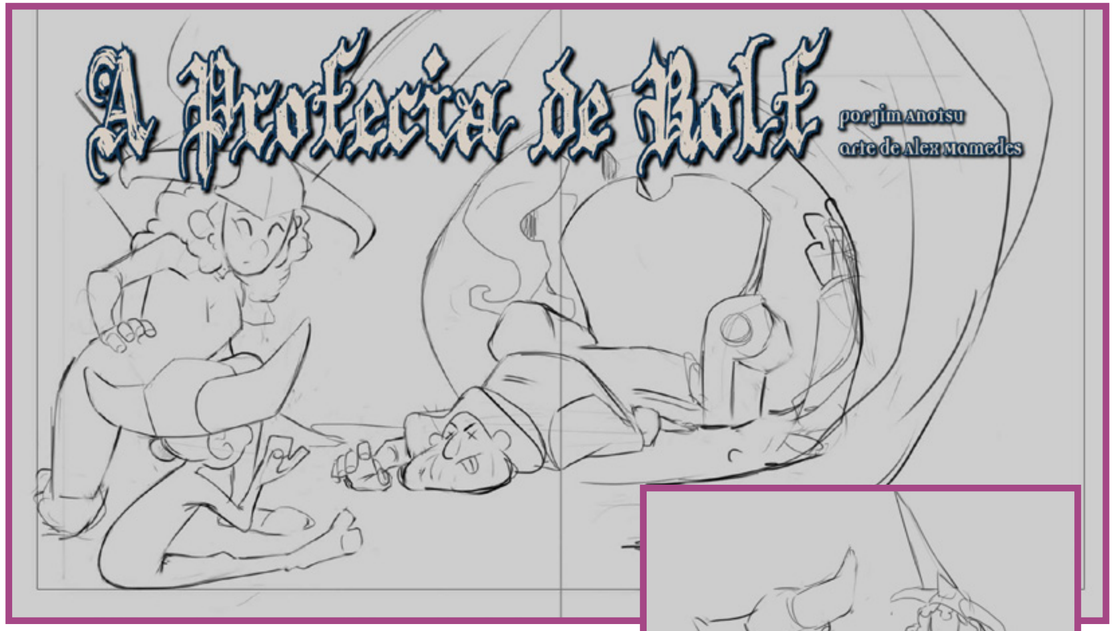
Conselheiros

Adriano Anjos de Jesus
Adriano Guido
Agostinho Bartolomeu
Ailton Neto
Áiron Bruce de Oliveira Loss Franzin
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza de Oliveira
Alex Angelo
Alex Farias de Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins de Albuquerque Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Allan José da Silva Pinto
Allan Vieira
Aluísio Henrique
Aluísio Henrique
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno de Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte de Ávila Ribeiro
André Faccas
andre luiz jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Nuñez
Andre Roberto Felipe
Andre Veras Melo
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Antonio Neto
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira do Bonfim
Bernardo Stamato
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna da Rocha
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cury
Bruno Leão Pereira
Bruno Luiz Anjos
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Teixeira Maia
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino da Costa
Canja Dinamica do Youtube
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C da Cruz
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
CJ Saguini
Clarissa Sant´Anna da Rosa
Cleber E Morellato
Cleber Tavares Jr.
Conrado Domingos Lo Duca
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan de Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Sales Barbosa
Danilo Steigenberger
Dante Souza E Souza
Davi Freitas
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Lessa
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Derek Moreira
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Nascimento
Douglas Vieira Dias
Eberson Terra
Éder “DZR13” Fialho
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Amarães
Eduardo Bailo
Eduardo Batista dos Santos Saigh
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Zimerer
Elisio Viana Junior
Elton Rodriguez
Elvys da Silva Benayon
Emanuel Calixto
Emir Beltrão da Silva Neto
Enzo Venturieri
Eric Fernando
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Fabiano Silveira
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabrício Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Ambrosio
Felipe Baía
Felipe Damorim

Felipe Genú
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano da Silva
Filipe Santos
Flávio Martins de Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana de Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Freitas
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
George Carlos Gonçalves da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'anna
Giovanio Jose de Melo
Glace Augusta Motta Silva
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira de Toledo
Gregório Tkotz
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme de Lima
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Rodrigues da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Dias Gomes da Silva
Gustavo Reis
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Herbert Aragão
Hermes Vilar
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto GS Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Martins
iury de paula lopes
Ivan Ivanoff de Oliveira
Ivanildo Nascimento dos Santos Junior
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
Joabe Costa
João Antonio
João Francisco Braga Holanda
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
João Pedro Andrade
Joao Pereira
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas de Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Guilherme de Souza Silva
José Roberto Froes da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho de Toledo
Kalaires
Karlyson Yuri dos Santos Chaves
Katiane Alencar
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael de Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lourenço Vilar
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Silva de Deus
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciana Harada Hamel
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luís Beber
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Fernando de Oliveira Júnior
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Mauricio Gasparetto
Luiz Otavio Silva Santos
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Castellani Aldecoa
Marcello Bicalho
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi de Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Vinicius Lemos
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Peregrina Hernandes
Mauricio Pinto
Mia Alexandra
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira de Oliveira junior
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Paulo Gomes de Oliveira Neto
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Henrique Procopio da Silva
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Pedro Almeida
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Passos
Pedro R de Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Salgado
Pedro Santos
Péricles da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pietro Vicari
Prof.Zeh
Rafael Baquini Bueno
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Diego Martins dos Santos
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Galdino Marinho
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira da Silva
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges de Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rariel Clay Jaras de Lima
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Potz
Ricardo Dantas de Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Wagner
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa de Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo Manoel Rodrigues Galvão
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma de Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois da Silva
Ronaldo Filho
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Sarah Helena Bedeschi de Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves de Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena de Oliveira
Silvino Pereira de Amorim Neto
Stefano Calis
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tadeu Macena
Tainã Andrade
Talles Magalhães
Tamires Lazaretti de souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira de Souza
Thiago da SIlva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti e Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Ugo Portela Pereira
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Castro de Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico de Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinícius Lemos
Vinicius Matiolo Marconi
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vivien Lee Mamedio
Wagner Elias
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Silva
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca LIno
William Vogel
Wolley Guedes Coimbra
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
YURI MARQUES RODRIGUES
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

A PROFECIA DE ROLF

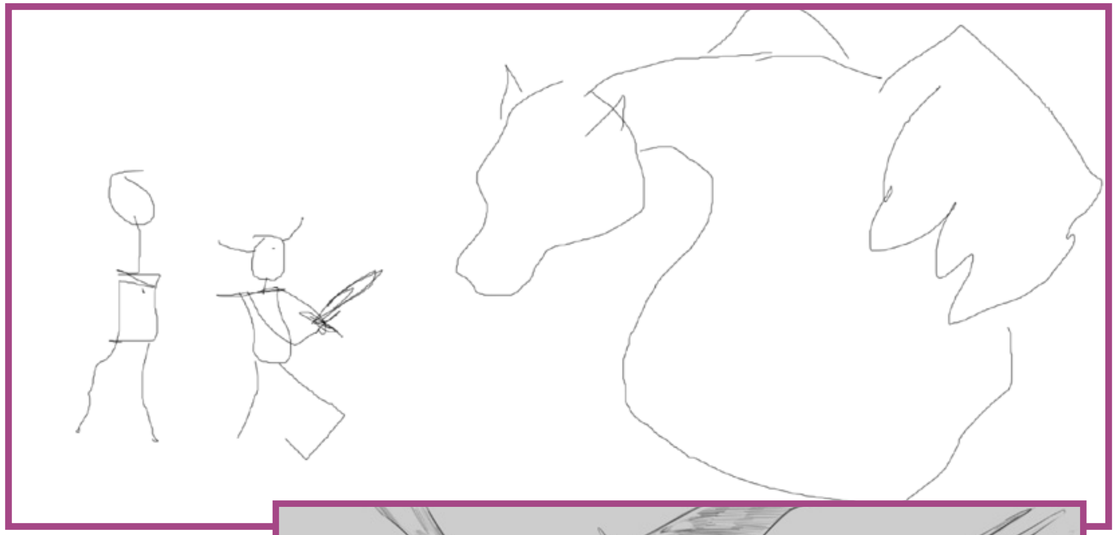
Nem sempre o design de uma ilustração sai de primeira. Às vezes é preciso discutir e direcionar um pouco para chegar ao ponto ideal. O esboço abaixo foi a primeira ideia para a abertura do conto, mas algo incomodava: a imagem mostrava um ponto muito crucial da história. E mais que isso: a arte de Alex Mamedes, embora incrível, talvez não combinasse com esta cena tratada deste modo em particular.



Nossa segunda tentativa foi uma versão horizontal, estilo poster. As poses estão melhores, mas o problema da cena específica ainda persistia. Há algo pessoal também: não é uma regra exatamente escrita em pedra, mas tenho a tendência de evitar protagonistas de costas para o leitor.

Então tive uma ideia que talvez pudesse funcionar e, utilizando meus ridículos talentos artísticos com um mouse na mão, fiz um rabisco patético, mas objetivo. Só depois que terminei percebi que lembrava muito a composição do primeiro conto, o que de certa forma é um métito e de outra só mostra que meu cérebro é preguiçoso.

O que importa, entretanto, é que ao focar na cena do dragão, podíamos evitar as armadilhas da primeira proposta e aproveitar o talento incrível que o Alex Mamedes tem de desenhar monstros.



Com base no meu rabisco, o Alex conseguiu chegar nesta versão a lápis ao lado, já bem próxima do que seria a ilustração final.

E todos viveram felizes para sempre (menos o Rolf, que talvez não tenha uma vida tão feliz assim daqui pra frente.